免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪恶のAogu 습니다 小组

3DM-SMV

杂志信息：

名称：XBOX 专辑 VOL.13

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年5月15日

页数：244页

相信还是会有光明的存在。

UCG

VOL.13

XBOX 360 专辑

X360 SPECIAL

电子音像出版社

■死亡空间 2

VOL.13 XBOX 360专辑 X360 SPECIAL

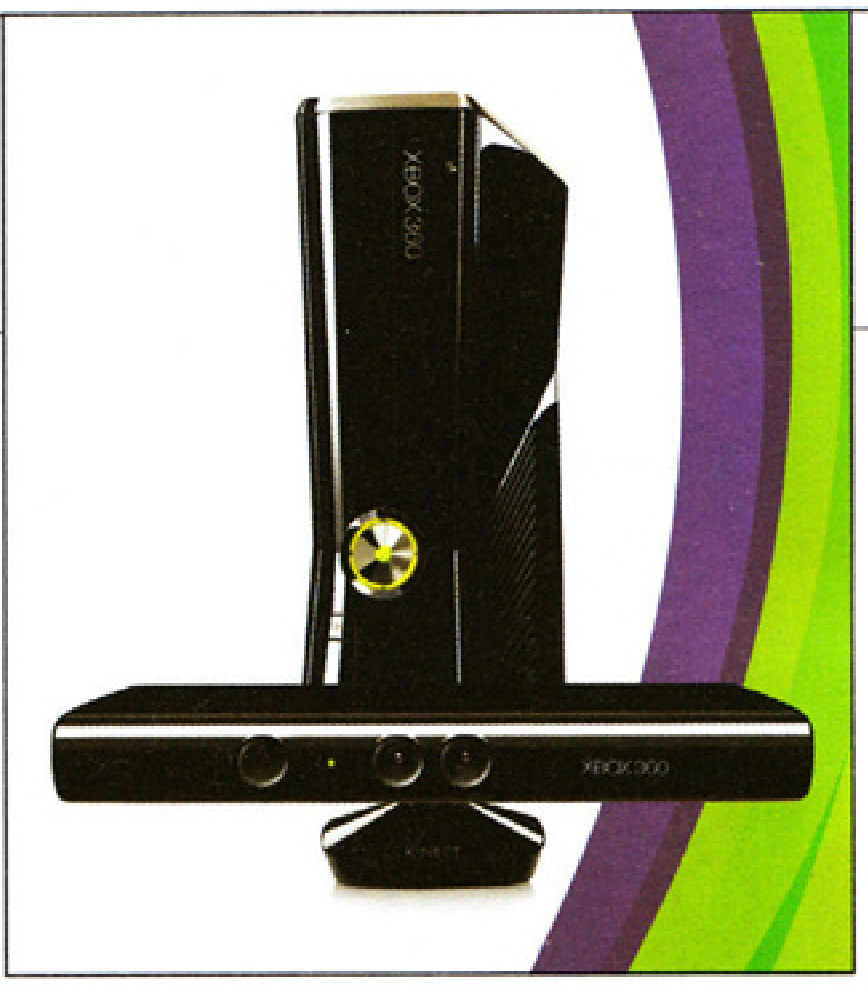
最近Crytek的老总Cevat Yerl发表了一番高论，大意是目前PC机能已领先游戏机整整一代，厂商完全能做出画面更NB的游戏，但因为受家用机的拖累而无法实现。这番言论肯定是经过一番深思熟虑后才说出来，其蕴含的意思非常多，譬如为家用机版《孤岛危机2》画面缩水打预防针、游戏厂商目前还不能放弃家用机等等。不过不可否认的事实是，目前PC游戏的画面确实要胜过家用机很多。其实这也很正常，毕竟作为本世代先锋的X360已经5周岁了，想想5年前的PC和如今的主流配置差多少吧。

目前看来X360和PS3这两台高清主机的下一代都还比较遥远，两家公司的掌门人倒都是早就抛出了十年寿命论。PC游戏盗版横行，别说欧美大厂，就连Falcom这种日本小厂如今都知道光靠PC绝对是死路一条，因此玩家倒是不必担心未来的大作只有PC版而无家用机版。但硬件厂商们也得给第三方们寻找新的亮点，历史上还没有哪台家用机能火红十年的，既然机能已经成为瓶颈，那么就要另辟蹊径，微软的答案就是Kinect。翻开2011年的发售表，一眼看过去，除了《战争机器3》貌似X360就没什么像样的独占大作了。不过别忘了，Kinect就是最大的独占因素！

2010年可以称为体感元年，不光是Kinect，SONY有PS MOVE，Wii有Wii Motion Plus。体感之战，在2011年会更加激烈，让我们拭目以待吧！

纱迦

2010.12.26



封面用图：Kinect套装　封面设计：一刀

CONTENTS

卷首特集

开创游戏领域的新时代——Kinect总评　002

绿野仙踪：诞生于Xbox家族的原创系列动向　009

特别策划

Xbox LIVE：新时代的黎明　024

劲作前瞻

新作短波　030

偶像大师2　031

梦幻俱乐部ZERO　034

劳拉·克劳馥，冒险的启航　036

成就集中赢

我的新娘 只属于你的新娘　045

NBA 2K11　046

哈利波特与死亡圣器 第一部　048

秋之回忆 打勾勾的记忆　050

车轮之国、向日葵的少女　055

典藏攻略

刺客信条 兄弟会　057

使命召唤 黑暗行动　085

辐射 新维加斯　115

神鬼寓言III　143

最终幻想XIII 国际版　169

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2　189

实用技术

电锯惊魂II　208

NBA JAM　221

星球大战 原力释放2　224

软组织

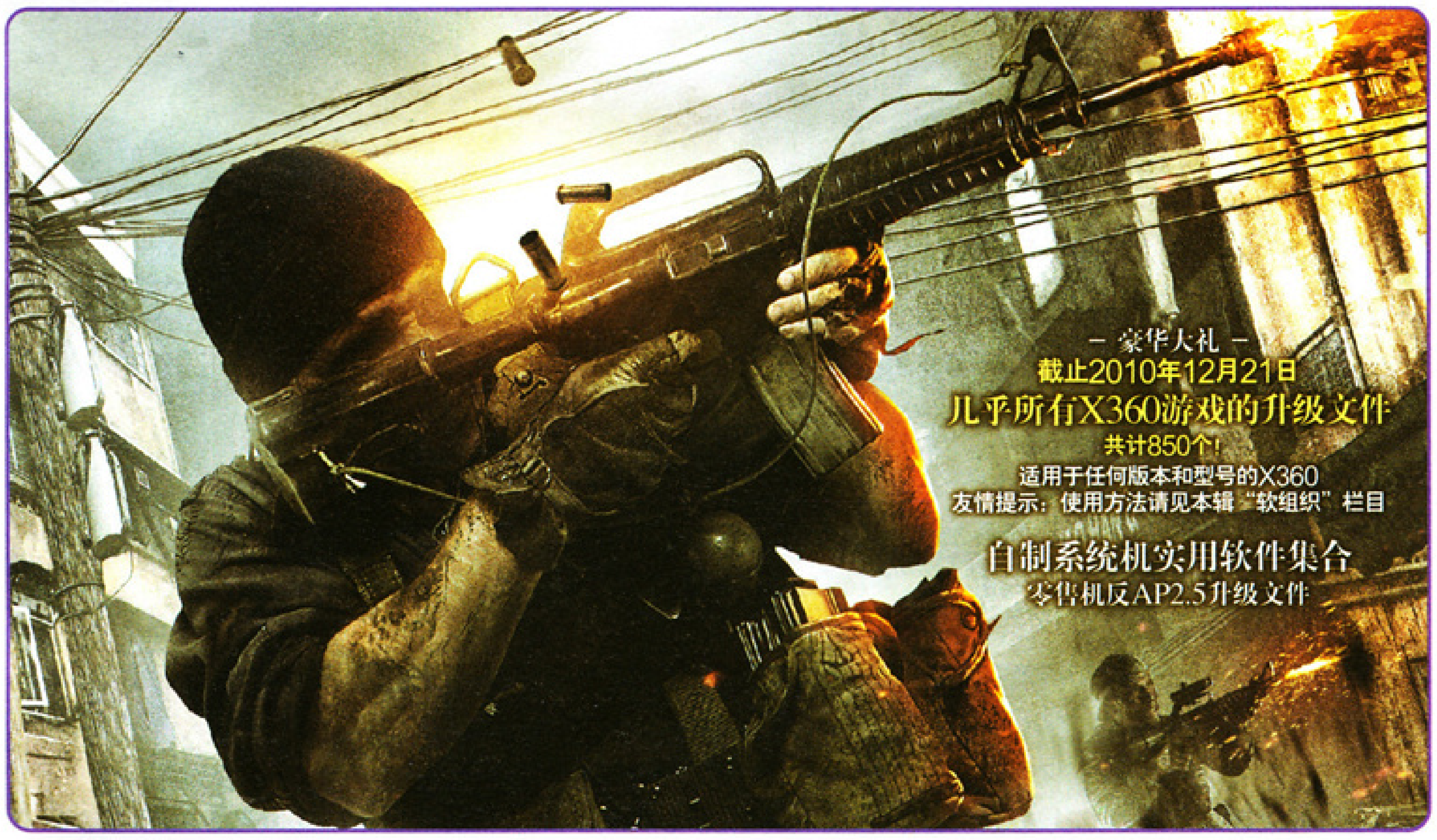
软组织　231

X360自制系统继续谈　232

讲述软饭自己的故事　238

X360新作发售表　240

Xbox360 Special DVD Vol.13



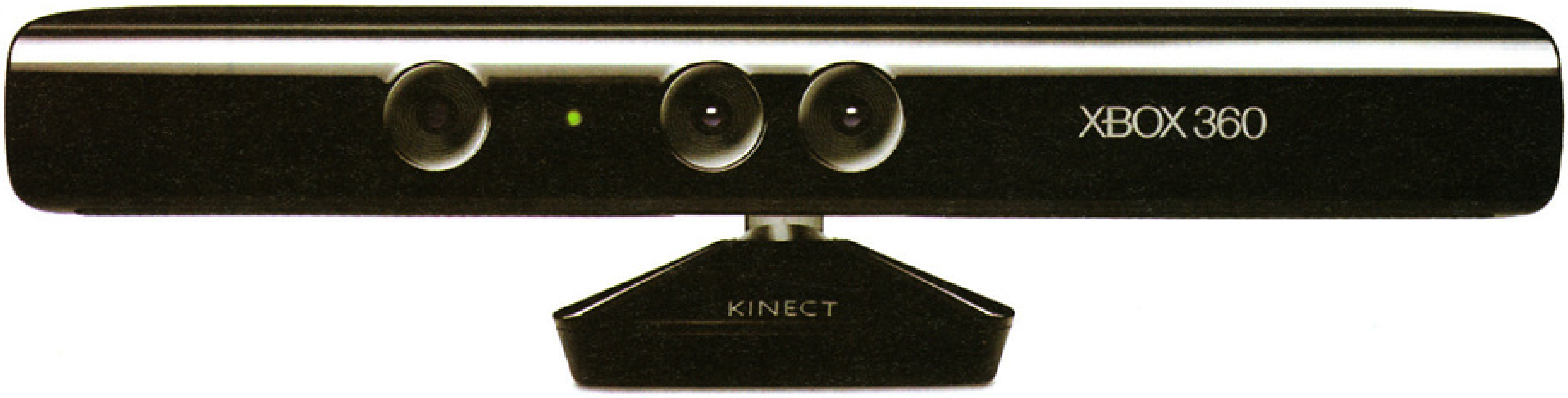
健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

主　　编：胜负师
责任编辑：纱迦
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳市雅佳图印刷有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：大16开 212毫米×278毫米
版　　次：2011年1月第一版
印　　次：2011年1月第一次印刷
印　　张：14
印　　数：0001–3000册
字　　数：400千字
出版日期：2011年1月
定　　价：28元
ISBN：978-7-89476-429-4

如果您有任何意见与建议，请发email至以下邮箱
x360special@gmail.com

开创游戏领域的新时代——Kinect总评

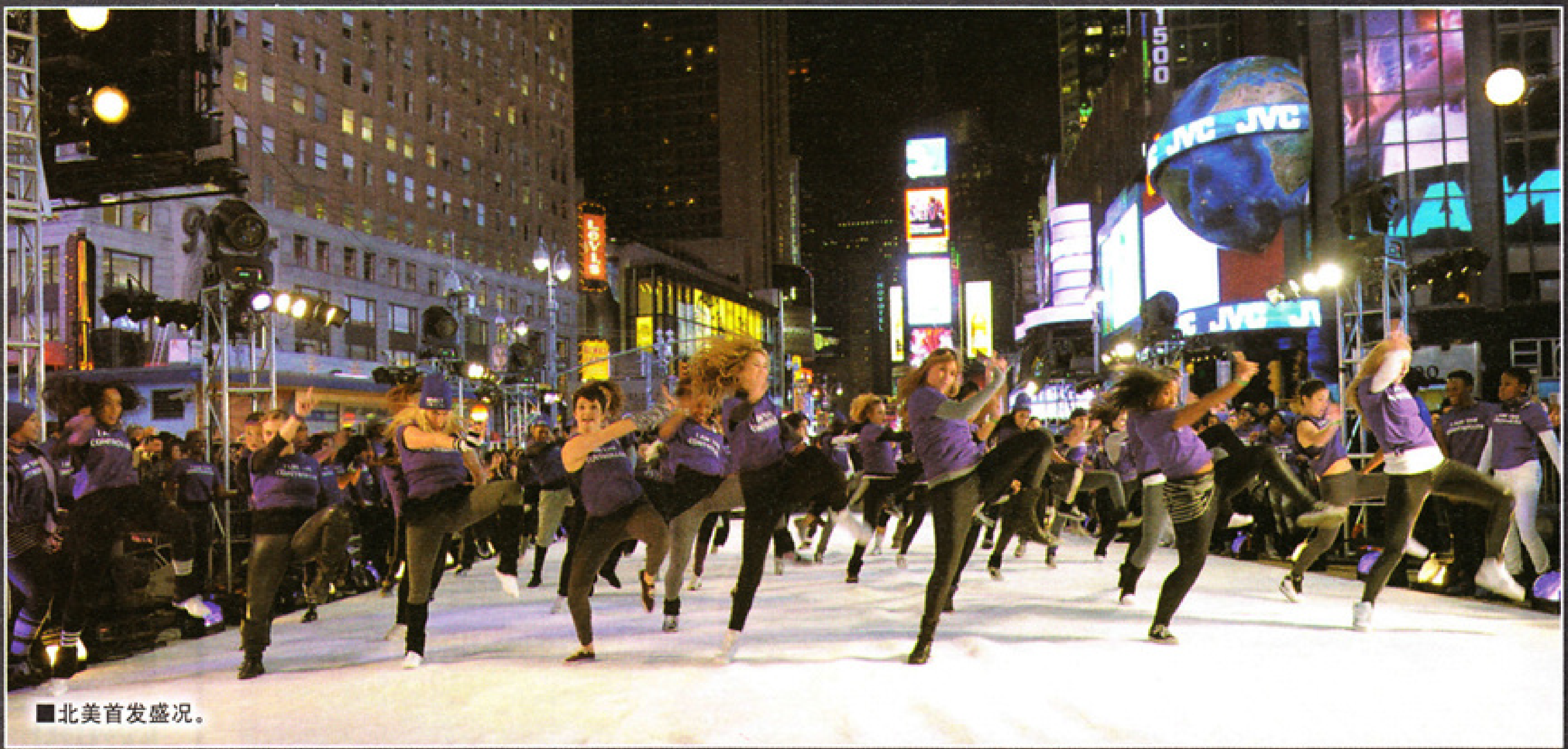


对于整个IT业界来说，Kinect是重要的第一步。
——微软日本娱乐事业本部部长泉水敬

人类其实是种很矛盾的生物，他们喜闻乐见在科幻作品中看到各种高科技理念运用于平凡普通的生活当中，但当这一科技化为现实降临之时，却又不断质疑技术本身的应用性如何，仿佛它们是不适宜降生在这个时代的早产儿。从两三年前微软公布“诞生计划（Project Natal）”到Kinect发售前数月，玩家的反应都非常冷淡。从玩家角度来看，他们所关心的无非是高科技是否意味着高售价、有多少应对的游戏以及游戏体验能否舒适，这三点在“只用晃动身体和发出语音就能进行游戏”的设定面前显得非常不靠谱。玩家的质疑和同行的批判似乎为尚未出生的Kinect的前途蒙上了一层阴霾，对此，微软并没有花费过多气力来辩解，因为事实永远胜于雄辩。当所有负面言论在Kinect四百余万套的销量面前戛然而止，你会发现，最后一个加入体感游戏大军中来的微软公司打了一场堪称完美的反击战，将所有玩家、乃至非玩家的视线全部聚拢凝集在了Kinect的身上。从今以后，微软所要担心的将不再是来自Wii和PS MOVE的打压，而应是如何进一步拓展Kinect的应用范围，令其摆脱游戏配件这一单一身分，进化成为真正意义上的全方位娱乐产品。我想，这应该是微软在未来几年内立志去实现的目标，也是赋予Kinect和X360更长寿命的途径。

东西方首发情况对比

KINECT


■北美首发盛况。

11月4日凌晨，Kinect率先在北美地区首发，微软为其量身订造的发布会堪称盛况空前。由数百名舞者所组成的巡演队伍在纽约时代广场劲歌热舞，声势之热烈不亚于任何一次节日的狂欢派对。玩家的反应同样积极主动，当晚到场人数高达3万人，其中有不少人是提前1～2天便以在此地排队等候首发了。你很难把玩家打了鸡血一般的兴奋神情与早先那些关于玩家对Kinect反响平平的评论联系到一起，这一火爆景象甚至也大大超出微软的预料，原本他们只准备为前3000名购买者赠送“《Kinect运动》+《Kinect逍遥快车》+一年金会员服务”的礼包，后临时决定将赠品增加至1万份，让到场的玩家着实乐开了花。网上的订购成绩也同样喜人，不少网购站纷纷因为订

■舞者 T 恤上的文字是"I AM THE CONTROLLER"。

■北美第一个购买到 kinect 的玩家。

单过多而停止了预定业务。早在 9 月时，微软娱乐部门主管 Don Mattrick 曾表示 Kinect 截止到年底前的销量预计会是 300 万台，不过显然 Mattrick 错误估计了 Kinect 的受欢迎程度，截止到 12 月 11 日为止 Kinect 的销量就已达到 405 万台，年末突破 600 万台大关也并非是遥不可及。

相比之下，日本地区 Kinect 的表现则令人忍不住摇头叹息了。Kinect 在日本本土的上市日期要比北美晚了 2 周，但显然欧美玩家的热情并没有感染大洋彼岸的日本玩家们，当天的首发活动仅有百余名玩家到场(可能其中还有一些并不算是玩家……)，与美国首发时的场面相比，只能用清冷二字来形容。宣传方面，日方选中美少女偶像组合 SKE48 中的成员松井珠理奈与松井玲奈来宣传造势的原因是因为官方认为这两位女孩子都属于是普通玩家的类型，因此更能够从最基础的角度将实际体验 Kinect 之后感受到的惊奇传达给玩家，能够让大家感受到"Kinect 真的很有趣"。这个打亲民路线的想法的确不错，可惜微软似乎忘记了有一个客观因素已经先行阻挡在了 Kinect 与玩家之间，纵使玩家真的对 Kinect 兴趣浓厚，恐怕也难以将其请回家中，这个客观因素就是 Kinect 对房间距离的要求。众所周知，日本是一个岛国，国土面积狭小加之房价高昂，致使大多数百姓的居家生活空间堪比鸽子笼，1.8 米以上的无障碍距离将成为他们最先难以逾越的屏障。而在美国、欧洲等中产阶级国家，不少家庭都拥有别墅，空间对他们而言反而是完全不需要去担心的部分。隔海望着对岸的 11 区，不知有多少国内玩家也不由得兔死狐悲一番呢……

■日本玩家对 kinect 反应平淡。

■日本首发情形。

优势何在？——浅评 Kinect 的创新性

KINECT

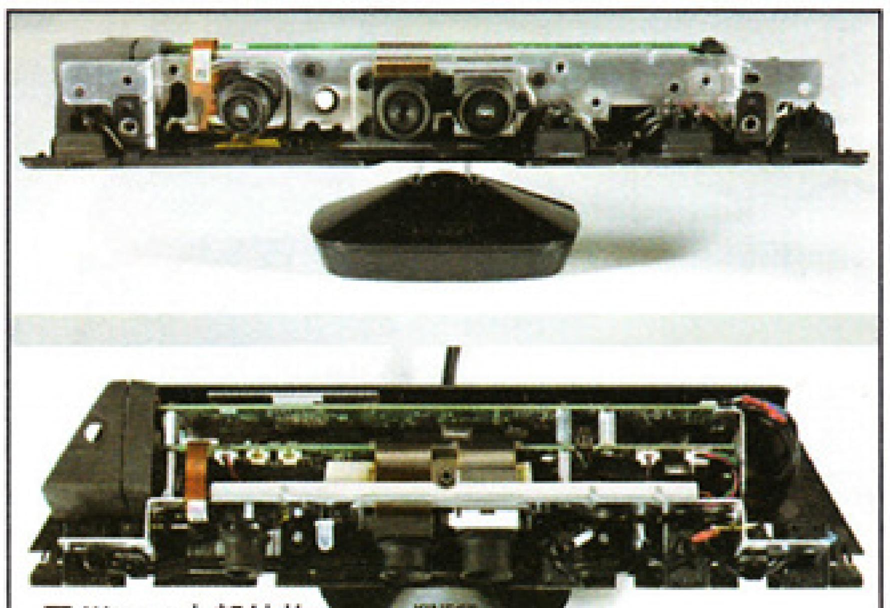
全世界游戏玩家的数量或许可以用千万乃至上亿来统计，但以全球总人口数量来衡量的话，玩家比例并不算高。大家有没有认真地思考过，究竟是什么原因成为了进入游戏世界的门槛呢？或许有人会说，原因出在他们对游戏持有歧视态度，认为电玩游戏只是给小孩子玩的东西。这的确是许多非玩家在自我辩解时常常搬出的借口。但实际上，无论一个人的年龄有多大，在他的内心中总还是有一块空间属于童趣的，极少有人会发自内心地排斥电玩游戏，令他们不愿去尝试的本质原因恰恰出在游戏机的必备配件——手柄身上。从红白机诞生开始

算起，电玩游戏已经有将近 30 年的历史了，在这漫长的岁月里，玩家的双手一直都是紧紧握住手柄的，玩家的思维方式也被囚禁在了一个圈定的框架内，认为手柄的存在是理所当然的。在游戏玩家看来，按下 A 键就是“选择”，按下 B 键就是“取消”是理所当然的事，但从一个普通人的角度来看这却并不能算是一般性常识。而且，随着游戏内容的不断进化，为了展现出更为多样化的玩法，游戏的操作被设计得越来越复杂，游戏的门槛也就近一步提高。想要玩好电玩游戏，没有一定程度的操作基础是万万不行的，这就更令那些非玩家望而却步。

其实这一窘境早已被任天堂、索尼等厂商注意到，为了降低游戏门槛，任天堂先后推出了以触控笔为卖点的 NDS 和支持体感的 Wii，取得了一定程度上的成效。但无论是 NDS 还是 Wii，依然需要玩家把一些媒介拿在手中才能进行游戏，而微软的打算却是做出一个让直觉性的操作反应到游戏里面的设计，由此诞生的，便是 Kinect。

微软公布 Kinect 的理念后，玩家间最大的质疑在于“取消了手柄真的能好好控制游戏吗”、“之前那些用手柄操作的游戏，要如何用 Kinect 来进行呢？”，不过需要搞清的一点是，微软从一开始就没有要否定掉手柄对于游戏的重要性，过去的游戏原本就是配合手柄来开发的，自然还是要用手柄来玩比较好。微软所要追求的，是藉由 Kinect 来实现不需要使用控制器游玩游戏的方式，这是一个应用范围涵盖面非常广的概念，游戏制作者们能够在此基础上立刻展开联想，激发出各种各样的创意。在电玩游戏已经走入瓶颈时代的当下，Kinect 的出现如同是开启了另一扇大门，重新调动起了游戏制作者们的创作热情，另一方面，由于操作方式大不同于从前，也使得 Kinect 游戏的生命周期相对较长，即便现阶段 Kinect 游戏并不算很多，但是像《Kinect 大冒险》、《舞蹈中心》、《型可塑》等游戏都能在今后陪伴玩家打发掉不少休闲时间。

另外值得注意的一点是，Kinect 使用的是 USB 端口，这也就为 Kinect 在其他设备上发挥作用铺平了道路。实际上 Kinect 刚发售不久，黑客们就已经将其破解并在电脑上实现了更多样化的玩法。或许在今后，使用 Kinect 来控制电脑浏览网页，彻底将鼠标丢弃到垃圾桶里也是大有可能的。毫无疑问，Kinect 的问世不仅是对游戏业界，乃至整个 IT 产业业界而言都是一次革命性的进化，它改变了长久以来要让人去适应机器的情况，开启了机械配合人类的新次元，今后它的发展可能性也是无穷尽大的。



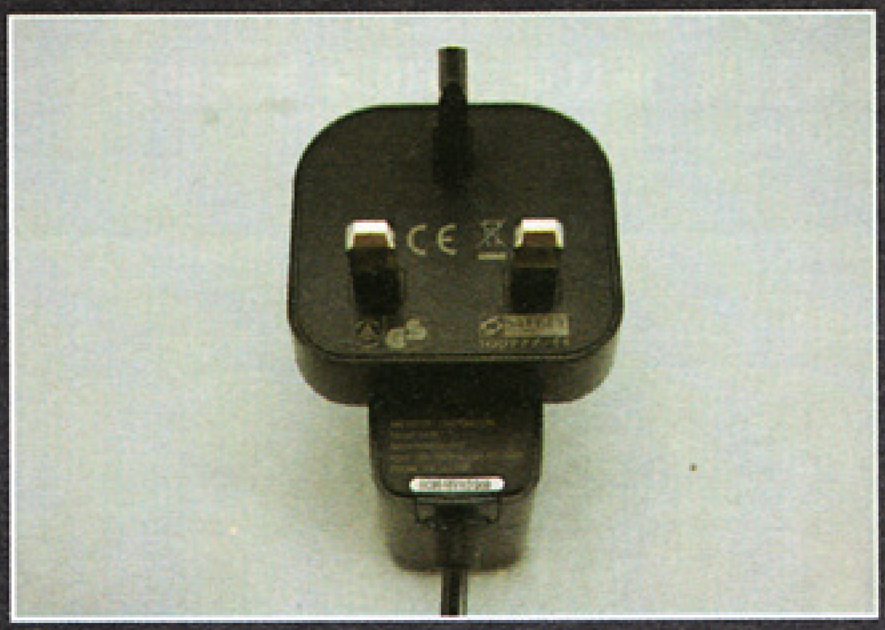
■ Kinect 内部结构。

Kinect 细节详解

KINECT

Kinect 的外包装盒尺寸为长 12cm× 宽 38cm× 高 15cm，内容包括 Kinect 本体、电源线、Wifi 延长线、一本快速设定说明书、一本使用手册和一张 Kinect 游戏光碟，整套重量在 2 公斤以下，方便携带与运输。Kinect 的耗电量较大，如果玩家所使用的是旧型号的 X360 主机（此处说的旧型号是指除 X360S 以外的全部机型），需要将 Kinect 的电源线一端插入电源插座中，另一端的 USB 口与主机背面的 USB 插口相连，如此一来才能提供稳定的电压确保 Kinect 能够正常运转。假如玩家已为主机配备有无线网卡，则需要先将网卡的 USB 线拔下，将附赠的 Wifi 延长线的一端与主机正面的 USB 口相连，再将另一端与网卡的 USB 口插到一起。如果玩家已经拥有了新型 X360S 主机，就能直接将 Kinect 与主机背后的专用直角梯形接口相连，而不再需要用到电源线。

Kinect 宽电压电源的输入是 100v–240v，即便



是日版机也可以不用插火牛直接使用。需要注意的是，Xbox360S 的 Kinect 同捆套装是不附赠电源线的，如果你购买的是此套装又想将 Kinect 用于旧型号的 X360 上，那就需要多花钱去买电源了。

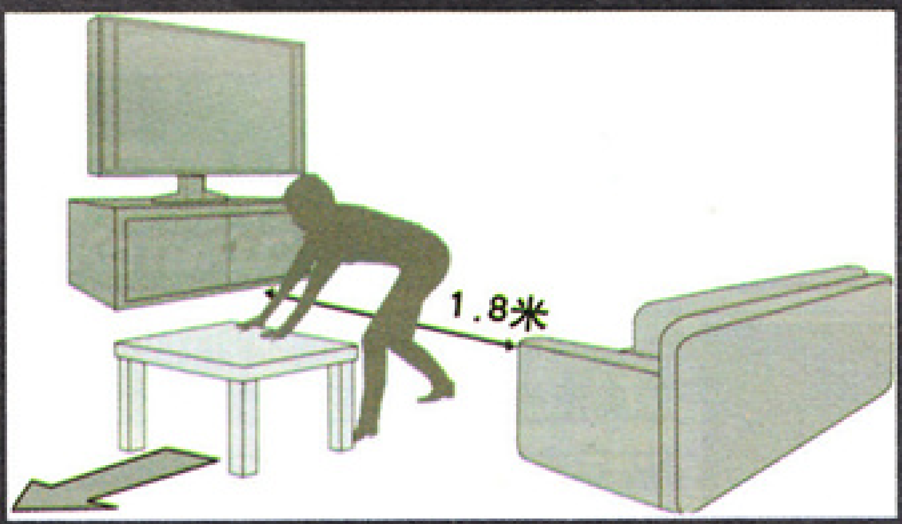
由于对空间条件有着严格的要求，所以玩家在下定决心购买 Kinect 前请务必要确认自家的条件是否达标，以免买回来的机器反倒成了没用的摆设。特别要强调的一点是，并不是说

■将 Kinect 固定在电视上的配件，售价 39.99 美金。

玩家距离 Kinect 的距离达到 1.8 米就足够了，首先，如果你的身高很高的话，那么这个距离还会被拉远（相反，矮个子的人不需要 1.8 米也是能勉强玩的）。其次，假如你是将 Kinect 像 Wii 感应条那样放在电视底座前，那么当 Kinect 上下摆动视角检测面前空间时，它所发出的红外线会被电视柜桌面阻挡而无法得出正确的景深。要解决这一错误只能依靠两种方法，一是将 Kinect 放在电视柜的边缘处，但如此一来势必将再度拉远玩家与电视之间的距离，假设电视距离墙面为 15cm，电视柜厚度为 50cm，那么玩家距离电视的距离就至少要在 2.15 米以上；另一种方式是将 Kinect 放到电视顶端，只不过这样做的话，Kinect 在跟随玩家动作而转动时会失衡坠下，因此必须要配备相应的底座将 Kinect 固定在电视上。另外，如果是想双人一起玩像《Kinect 大冒险》之类的游戏，玩家距离 Kinect 的距离会被拉远至 2.5 米开外。

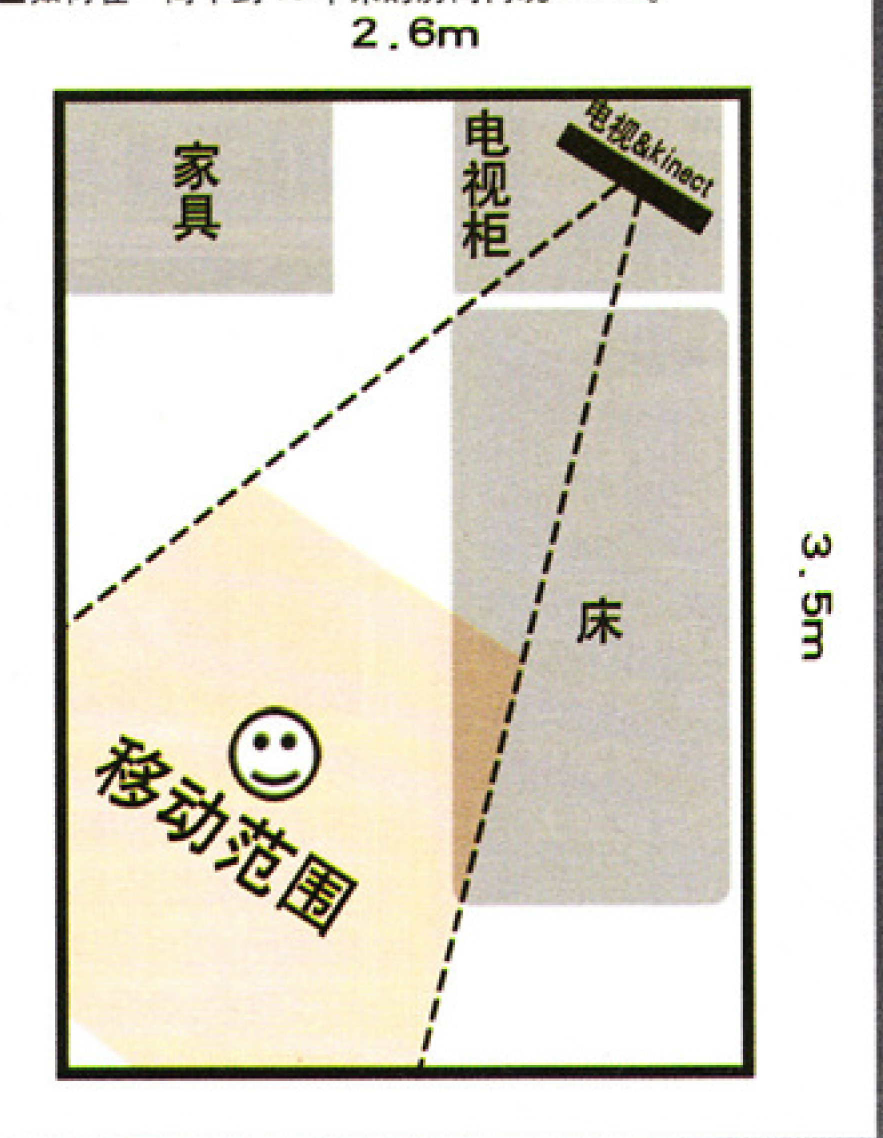
通过编辑部的测试来看，Kinect 对玩家所穿着的服装并没有太严格的要求，女孩子即便是穿上长到膝盖的裙子，动作也能很好地被捕捉。但是受到衣服厚度的影响，Kinect 对玩家动作幅度的判断会出现偏差，“明明已经相当卖力在动身体了，屏幕中的小人却似乎没什么反应”的场景也时有发生。故此，小编建议各位计划或是已经入手 Kinect 的玩家朋友们，请尽量穿着方便身体活动的休闲服装进行游戏，同时，服装的颜色也最好选用与背景色对比强烈的色彩。如果 Kinect 频繁提示无法侦测到玩家，请尝试去提亮房间的照明度，或是检查一下是否有强光源（例如阳光）正直射 Kinect。

除了体感控制，语音操控也是 Kinect 的一大特色。Kinect 内置多组麦克风，能有效地将玩家的声音从嘈杂的环境中分离出来，并针对指令做出近一步的动作。在使用声音控制前，我们要首先对麦克进行校正。校正共分为四个阶段，按照界面提示完成之后，玩家就可以用语音来控制 X360 的界面操作了。目前只有英语和日语支持语音识别控制，因此玩家想要用语音来耍帅的话，记得先把地区与语言调整为美国／英文或是日本／日文。如果是连上 LIVE 的话，只有美服和日服能使用声控（有传闻说西班牙语也是可以的，但众编没人会西班牙语，也就没有进行测试）。退回到菜单界面后，在屏幕右下角就会出现麦克风的图标，准确读出选项的名称就能进行相关操作了。

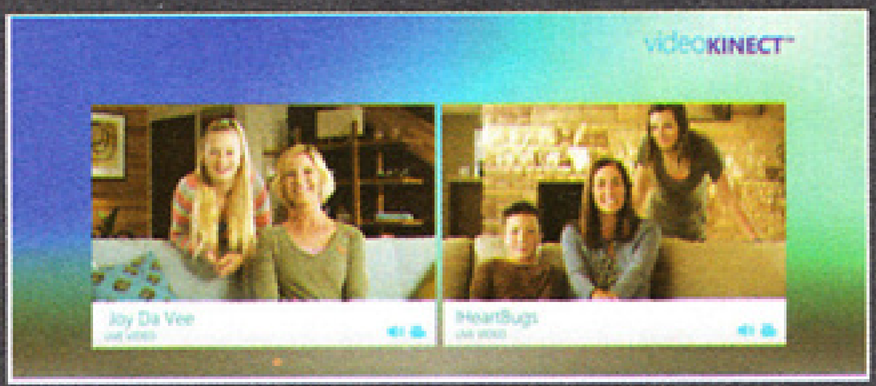


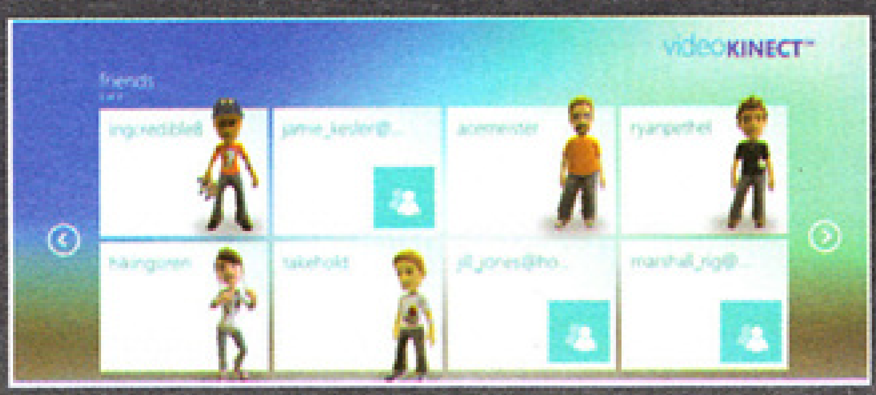
■理想的房间环境。

■如何在一间不到 10 平米的房间内玩 Kinect。



X360 的秋季更新主要内容都集中在增加对应 Kinect 的支持方面。更新之后，如果 X360 连接上 Kinect，玩家就可以用体感或是语音来操纵全新的界面了。为了彰显出微软企图将 Kinect 打造成新概念互动娱乐多媒体设备的计划，这次更新也新增了一系列针对 Kinect 的娱乐服务，首当其冲最受关注的就是 Video Kinect。该模式下，玩家可以彻底摆脱掉控制器和耳麦，在电视上与亲朋好友一起享受大画面高清晰影像的流畅沟通。画面上方会滚动播出两人所在地的天气，而在画面下方则是众多频道的快捷键，任何一方选中频道后，该频道的内容都会在双方的屏幕上即时播放。用户还能一起欣赏电影、看照片等等，相当于是在网上举行一场小型的聚会。Kinect 的摄像头会一直自动追踪玩家的一举一动，将表情与动作的每一处细微变化都传递给另一端的亲友。当镜头内只有 1 名用户时，Kinect 会自动将镜头拉近，如果存在多位用户，镜头则会拉远。多人同时说话时，Kinect 还能通过消除杂音、音量对比等手段自动辨识出谁是主要发言者。此外，Video Kinect 还可连接到 MSN 的网络中，家用机与电脑之间的屏障就此被打通。当然，也要清醒地认识到，天下没有免费的午餐，如此吸引人的服务必然是要伴随着金会员资格的，是否有必要花这份钱，还要玩家自行定夺。





Kinect 趣闻

Kinect 一直不缺少话题，从发售之前的各种不看好猜测，到发售后的趣闻频现，承认吧，2010 年年末的游戏市场，Kinect 是当之无愧的主角。

微软力斩成人游戏是否能奏效？ KINECT

我们中国伟大的儒学家孔子老先生曾经在《礼记》里谈到“饮食男女，人之大欲存焉。”说白了就是人活一世，唯独最离不开两件事，一个是生活问题，一个是性的问题。所以，当某一种科技产品问世之时，总会有人想要利用它去开发一些满足人们生理需求的商品，例如影碟机推出后小巷子里就总会有一些中年妇女小声兜售着各色爱情动作片，电脑普及后工口游戏也随之大量涌现。将玩家的双手彻底解放出来的 Kinect 自然也不会例外，商品发售还没多久，一家以制作成人游戏为主的品牌 ThriXXX 就宣布他们已开始制作一款以 Kinect 操作为基础的电脑游戏，并公布了一小段演示影像。在影像中我们可以看到，玩家只需使用一只手就可触摸画面中少女的躯体，内容极具煽动性。尽管这段最初上传到 youtube 上的影像很快就被管理员删除，不过此时关于 Kinect 将推出成人游戏的消息早已传遍世界各个角落。

毫无疑问，这对于 Kinect 的品牌形象是构成一定程度影响的，所以很快微软便郑重表态称“X360 是一台面向家庭成员开发的具有亲和力的游戏主机，因此我们决不允许在它上面出现任何成人游戏的踪影，同样，Kinect 也不会支持任何含有情色成分的游戏。”看来 ThriXXX 想在

2011 年从微软手中获得开发 Kinect 的 PC 游戏的许可是没什么戏了。不过当下 Kinect 已被黑客们破解，或许微软能禁止成人游戏登陆 X360 的平台，但 PC 领域可就未必是他能继续一手遮天的了。

韩国网游或成 PC 平台上首款 Kinect 游戏？ KINECT

工口游戏想借着 Kinect 大显神威或许微软不会同意，但大家都很清楚微软并不会放弃掉 PC 游戏市场这块肥肉。或许下面这条新闻要听起来靠谱一些——韩国开发商 GamePrix 于今年开始公测的网游《圣魂

(Divine Soul)》打算在他们的 PvP 系统中引入 Kinect 的体感操作，带给玩家极致的格斗游戏体验。《圣魂》的战斗系统侧重于控制性和自由度，玩家需要根据战况及时作出进攻、防御、跑、抓等动作，属于网游中的另类存在。为了方便玩家操作，《圣魂》支持游戏手柄，而 Kinect 的引入无疑是本作理论上的另一大亮点。GamePrix 的开发人员在接受采访时曾谈到，Kinect 所展现出来的技术让很多游戏公司都想去尝试一番，而且他们也希望 PvP 系统的引入能让《圣魂》缩小与电玩游戏间的距离（换而言之就是打算吸引电玩玩家）。这一目标化为现实最快也是明年的事了，况且我们也要清醒地认识到，使用 Kinect 与对手格斗可并非易事，Kinect 对动作的识别越精准，你就越需要把拳脚作到位，请问有多少宅人有自信坚持到比赛结束呢？笑。

微软表示：我们没打算提高精准度 KINECT

前不久坊间开始流传一则关于微软将会推出更新补丁来提升 Kinect 摄像头分辨率的传闻。这则传闻中提到，微软正在研究一项改善压缩品质的技术，从而使得摄像头的分辨率由原先的 320×240 提升到 640×480。对于玩家而言，这一改变不但意味着玩家将享受到更清晰的画面，也意味着 Kinect 对玩家动作的辨识度将精确到每一根手指和手腕。显然，这则传闻是针对索尼多次质疑 Kinect 的技术局限性作出的“回应”——既然索尼你一再拿精确性来做文章，那么我就提升精确性让你哑口无言——当然，前提是这个传闻真是诞生自微软官方之口。很可惜，微软已经辟谣表示提高精准度是“完全没有事实根据”的，因为目前来说微软对 Kinect 的销量以及玩家对它表现出来的兴趣都非常满意，他们现在更大的精力要集中在改善用户在 Live 上的体验。

不管怎么说，这则传闻至少从侧面反映出了 Kinect 的确还有着可以进化的空间，微软内部也从未停止过新技术的测试，只是目前还尚未到公布这些的时候。今后随着更多种类的游戏参与到与 Kinect 联动中来，有些游戏体验注定是只有 Kinect 才能赋予的。

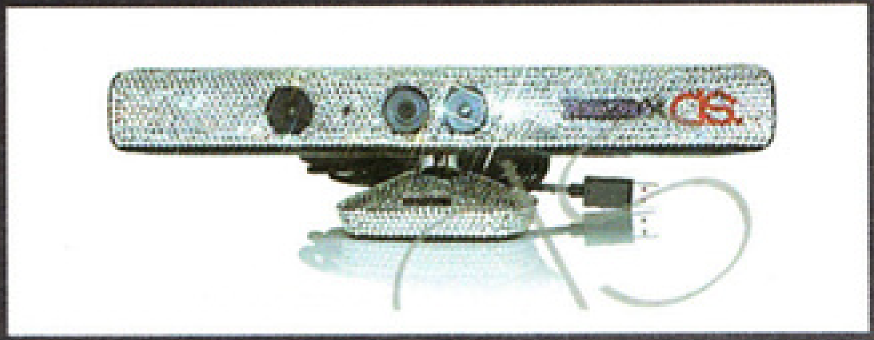
或许是史上最贵的 Kinect 主题 T 恤？ KINECT

Kinect 在日本地区的反应远不如欧美那般热烈，但在这个特殊的宅国度中，总会诞生一些超乎常人理解能力的“奇迹”，比如这件在日本 yahoo 拍卖网站上以 97000 日元（相当于 7700 人民币）成交的 T 恤。

乍看之下，这件以 Kinect 的代表色——紫色为主色调的 T 恤真谈不上有什么美感，相信也没有几个人会把这样一件 T 恤作为日常装穿在身上。它的全部价值都集中在胸前 SKE48 两位成员松井珠理奈和松井玲奈两位美少女的亲笔签名上。这件商品是 Kinect 在日本首发当天，第 51 位顾客入手的纪念品，他将这件 T 恤挂上 yahoo 页面时起拍价是 2000 日元，有 7 位买家参与了竞拍，最终成交价是 97000 日元。几乎可以肯定的是，买下这件商品的买家并不是冲着 Kinect 的魅力才肯一掷千金，他显然只是两位萌妹的死忠粉丝而已。这种时候，除了无奈的苦笑外，我们还能做出什么表情呢？

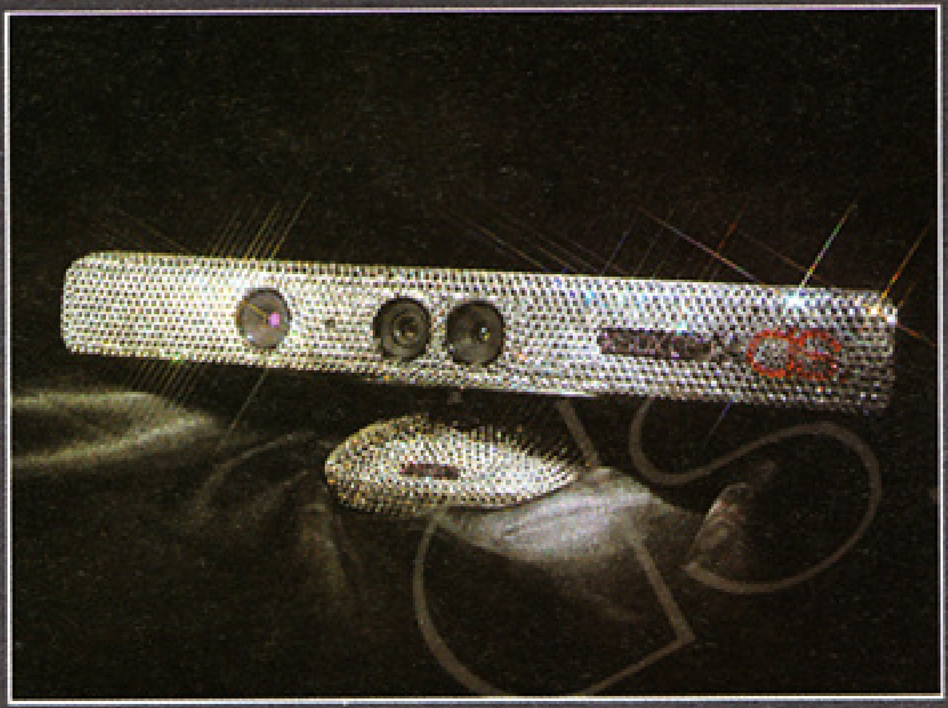
是娱乐还是奢华？五千水晶打造的 Kinect 登场！ KINECT

当你通过 Kinect 来享受游戏所带来的乐趣时，你的确已化身为控制器；但在一台镶嵌了五千枚施华洛世奇水晶、星光璀璨的 Kinect 的面前，你将再也不是游戏的主角。游戏商品攀上奢华品的高枝早有先例，但以过往经验来看其结果大多是两边都不讨好，我想应该是没有哪个游戏玩家会脑



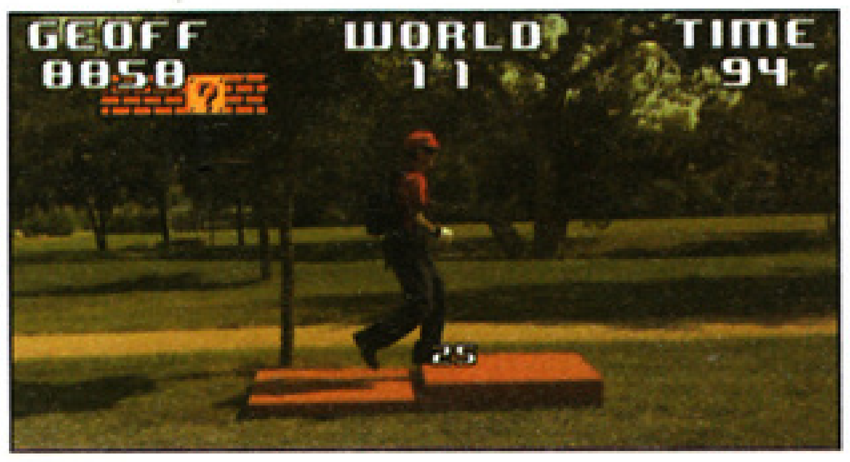
子抽风去买这台定价 632 美金的“奢侈品”放在家里闪瞎自己的金克拉眼，而在那些真正的奢侈品追求者眼中，本品又并不具备奢华品最为重要的艺术价值。至少我们从这台毫无设计感、只是单纯贴满水晶的 Kinect 身上是很难感受到所谓的“美”的，有的只是暴发户级别的俗气。说实话，把这么一台 Kinect 放在自己家里，的确还是需要一定程度的勇气的……

当然，换个角度来看，有一些游戏还是蛮适合用这个 PIKAPIKA 的 Kinect 来玩的，比如《舞蹈中心》之类，当然前提是你能忍受住水晶反射的刺眼光芒。



现实≠游戏——用 Kinect 体验《超级马里奥》 KINECT

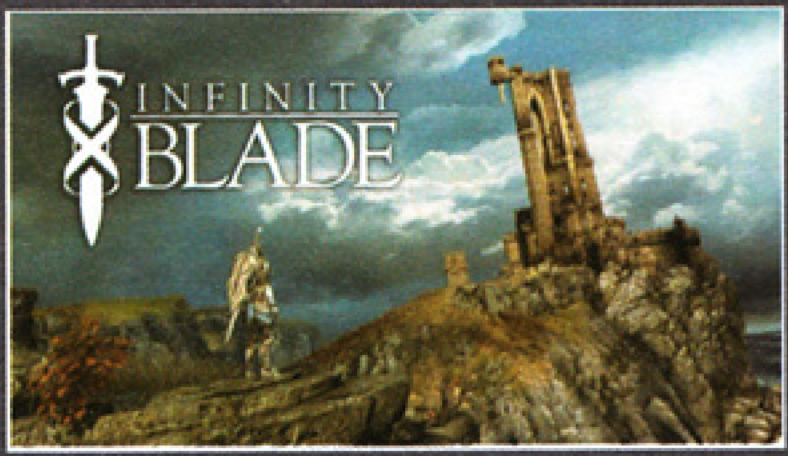
Kinect 发售后不久，黑客 Hector Martin 就已放出了开源驱动，以此为开端，更多黑客开始前仆后继地投入到 Kinect 的趣味开发道路上，比如多点触摸、用 Kinect 控制 Windows7 和 IE 浏览器，为我们展现出未来高科技生活的美好景象，还有黑客玩家通过 Kinect 将普通的木棒模拟成了《星球大战》中的光剑，配合上音效，从显示器中观看还真是煞有介事。不过这还不算是最强大的，不久之后这个黑客玩家又想出了新玩法，那就是用 Kinect 去操纵马里奥！从视频中可以看出，马里奥的行动基本是和玩家对应起来的，当玩家原地踏步时，马大叔就会向前跑，左右移动会改变马大叔奔跑的方向，跳起和蹲下也是一一对应的，算得上是非常直观的操作了。不过这位黑客玩家玩得可谓是相当糟糕，看来想用 Kinect 操作这种动作要求很高的游戏难度还是不小的，或许你可以用手柄轻轻松松踩瘪酷栗宝顶碎砖块，但别以为现实中当一个会英雄救美的主人公也同样轻而易举哦～



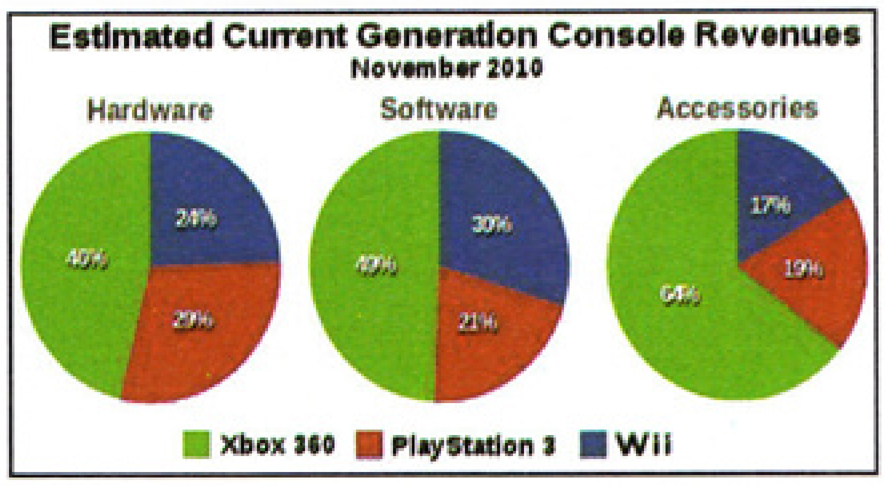
iPhone 神作《无尽之剑》原为 Kinect 开发 KINECT

毫无疑问，《无尽之剑（Infinity Blade）》是目前 iPhone 平台上最为给力的游戏，本作使用 Unreal Engine 3 引擎打造，不但游戏画面惊人出色，而且手感操作也不输于当下的电玩游戏，IGN 给予本作极高评价，认为它是 iPhone 游戏有史以来最棒的作品。而这部最棒的 iPhone 游戏，在近期却被爆出，原本是为 Kinect 设计的。

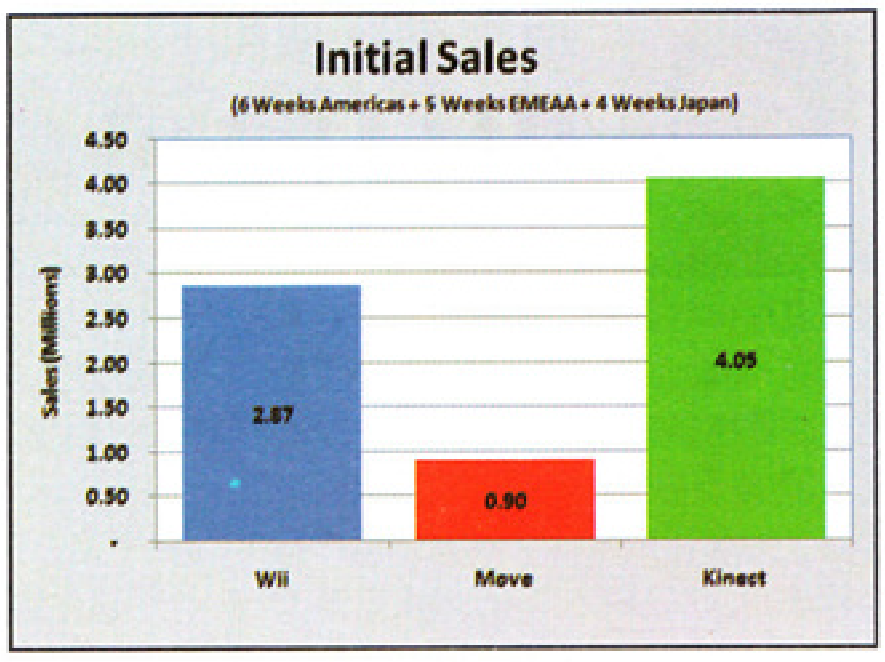
《无尽之剑》开发公司 Chair Entertainment 的创始人之一 Donald Mustard 接受媒体采访时谈到，他们在很早之前就在计划如果让将《无尽之剑》成为一款支持 Kinect 的游戏的话，他们能让这款游戏展现出怎样的特色与魅力，也曾设计过不少很酷的点子，可惜最终《无尽之剑》仍成为了一款 iOS 作品。不过这并不代表 Chair Entertainment 已经放弃了 Kinect，当初他们转战 iPhone 肯定有一部分原因是出于高层对于 Kinect 的前景不甚乐观。而现在，Kinect 数百万套的销售量已经足以让 Chair Entertainment 的视线重回到 Kinect 的身上，相信手舞足蹈地玩《无尽之剑》的日子已经不远了。



Kinect 引发投资者信心，微软股价或上涨？ KINECT



截止到 12 月 11 日，Kinect 的全球累计销量已突破 400 万套，差不多维持在每天平均 10 万套的水平线上，加之圣诞节假期等原因，其总销量还将继续走高，年底突破 600 万套应该不是什么难事。回想一下早几个月业界对 Kinect 所表现出来的一致担忧和失望，还真让人觉得微软有些“别人皆醉我独醒”的味道。现在的 Kinect 已经击败了苹果公司曾经红极一时的平板电脑 iPad，成为史上最畅销电子设备，这无疑是为手机和平板电脑市场表现疲软的微软注入了一阵强心剂。此外，微软对于黑客破解 Kinect 的行为实际上持有的是一种默许的态度，这些黑客用 Kinect 展现出来的奇思妙想在未来势必也将会为微软拓宽 Kinect 的使用领域起到指明灯的效果。当然，投资客从来都不会关心商品的技术含量或是创新元素，他们只在乎这个东西是否能在短期以及未来很长一段时间内继续为他们赚钱，Kinect 所展现出的无限前景恰恰正是他们最希望看到的。分析人士表示，Kinect 第一年将为微软带来超过 20 亿美金的收益，看来微软至少在未来一段时间内的日子都会稍微好过一些了。



TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
RESEARCH
XBOY

游戏开发者认为Kinect的魅力是——?

Kinect 可以让人靠着身体摆动以及声音等直觉性操作享受游戏所带来的无穷乐趣，这种操作方法犹如一剂强心剂刺激了非常多的游戏开发者的创作思维，着手开始制作应对 Kinect 的游戏软件。下面所刊登的就是这其中的八位开发者的访谈，从他们的口中可以了解到专业人士眼中的 Kinect 有着怎样的魅力和可能性，以及他们在开发游戏过程中有什么有趣的经历。

对于自由游戏性的终究答案

须田刚一 《英雄不再》制作人

在我看来，Kinect 标志着对自由游戏性的一种终极答案。解放玩家的双手，就等同于是赋予了玩家自由度和解放感。这个具有革命性意义的游戏设备势必将大大震撼游戏设计者的心灵，它的出现让我产生了一种预感，那就是 Kinect 将会成为连接现实世界与虚拟世界的桥梁，让长久不变的游戏设计过程获得一次进化的机会。同时，我也认为 Kinect 也将担负起转变玩家游戏方式的使命重任。现在我针对 Kinect 而开发的游戏《新作 D (Codename，暂定)》是一款没有枪剑等武器设定的动作游戏，但是玩家却可以尽情享受 Kinect 所带来的爽快感和自由度，相信大家一定不会失望的。

催生出全新游戏价值观的工具

森本兼次郎 《索尼克 自由滑板》制作人

我觉得 Kinect 应该放在客厅里，让游戏主机担任起影像交流沟通功能，或是用来提供 SNS 的内容等等，总之是尽可能地拓展游戏机的可能性，从而产生一种全新的价值观。我希望 Kinect 出现之后能够让人们对游戏主机的价值观发生改变，进而成为催生出游戏本身“全新价值观”的一项工具。我们对应 Kinect 所开发的新作《索尼克 自由滑板》就是一款可以让玩家“以全身体感音速世界”的游戏。为了让每个不同的玩家都能使用直觉性的动作来享受竞速的乐趣，我们相当注重玩家的操作辅助，在里面下了各种各样的功夫，所以也请玩家朋友们都来玩一玩。

让人回想起了过去的兴奋感

二木幸生 《幻影沙尘》制作人

我认为 Kinect 的最大魅力在于它让人回想起了很久以前玩游戏时曾经拥有的、但现在已经几乎消失不见的那种“好像要在自己身上发生什么的兴奋感”。最近似乎已经很少有玩家会在游戏发售之前就开始期待“这次的操作方式会是怎样”对吧？而我在开发游戏的过程中最注重的，就是要让玩家可以长时间的进行游戏而不会觉得疲劳。因为使用不同的控制器所产生的疲劳度也是截然不同的，所以必须要注意每一关的流程长度以及敌人的攻击频率等等。我想 Kinect 的出现将会带起一阵“新瓶装新酒”的风潮。

全新的玩家群和经验有待挖掘

金亲晋太郎 《Kinect 运动大会》制作人

我作为一名游戏开发者，感到最兴奋的，莫过于 Kinect 可以让那些到目前为止对游戏都毫无兴趣的人也产生了想要玩一玩的愿望。我想，使用手指来操作电视画面中的角色对于很多人来说可能都是他们接触游戏的最大障碍。所以，Kinect 可以打破这层障碍，向广大的一般使用者介绍游戏世界的魅力，真的是一件很厉害的事。借由 Kinect，有许多全新的玩家群和经验有待我们这些游戏开发者去挖掘，同样也会有着许多前所未有的体现出现。我们当然也在思考着要如何带给玩家们不同的经验，而一想到世界各地的游戏开发者们会推出多少让人无法想象的游戏，就令人非常期待。

引发全新的革命进化

前田尚纪 《热舞革命》、《舞蹈进化》制作人

我认为一款成功的舞蹈游戏，就是不应该让玩家拿着任何东西去跳舞的，在所有体感游戏设备中，只有 Kinect 能做到让玩家以自己的身体作为控制器进行操纵，所以我从一开始就觉得，Kinect 应该和舞蹈游戏有着非常高的融合性才对。而将这些要素都灵活汇总到一起的《跳舞大师》，就是一部适合用“终极”、“真正本领”来形容的舞蹈游戏。本作完全活用了现阶段 Kinect 所能展现出来的全部功能，玩家将会在本作中感受到前所未有的真实体验。同时，我也强烈的感觉到，Kinect 具有某种魔力可以激发游戏创作者们的创作激情并使其继续发展，如果接下来还不断会有更具创意的 Kinect 游戏问世的话，甚至还有引发游戏界新进化的可能。

可能会诞生令人意想不到的新作品

西本泰大 《新体感脑力锻炼》制作人

因为 Kinect 是去辨识玩家整个身体的动作、姿势还有空间的关系，所以感觉好像可以做出许多很有意思的事情。而就游戏开发的层面来说，我们非常重视游戏中所能享受到的不可思议的感觉，以及让玩家手上什么都不拿成为游戏的一大乐趣。在试玩《新体感脑力锻炼》时，我们看到即便是没怎么玩过游戏的高年龄层也同样会乐在其中，这真的令人印象深刻。因为 Kinect 可以拓展享受游戏的范围，所以应该能够让更多不同族群的人都能享受到游戏的乐趣。而且使用身体来操作的全新游戏方式还有很多，未来极有可能会诞生让人无法想象的新作品，一想到这里就让人兴奋不已。

借由创作者的巧思谁都可以轻松上手

山口隆司 《竞速滑板》制作人

借由制作人的巧妙构思就可以让所有人都轻松享受游戏乐趣的 Kinect，其门槛与之前那些要使用控制器控制游戏相比，真的是非常之低。《激速滑板赛》除了基本动作外，还准备了许多让玩家意想不到的动作等惊喜成分，可以毫不夸张地说，正是因为这是一款针对 Kinect 开发出来的游戏，所以才有办法做到这几点。虽然今后 Kinect 一定会成为一种全新的玩法，但在现在这个时间点上，恐怕控制器还不会马上就从玩家眼前消失。不过只要今后 Kinect 继续收录各种手势进入程序，并且充实其语言功能，说不定就有可能会进化到应对玩家们的态度和所说的话，进而发展成为对话形式的界面。

游戏机史上的一大步

松浦雅也 《啪啦啪啦啪》制作人

Kinect 的魅力在于提供了一种极为广泛的内容空间，可以让玩家和制作人尽情发挥想象。“什么都没有”这一点带来的可能性是非常巨大的，令人不由得去期待它的应用范围不应只停留在游戏当中，还可以在更多领域内发挥出特殊作用。就我个人而言，很讨厌家电产品的遥控器，所以如果今后能借此产生一种新的流行趋势，让控制器从客厅中消失，光是想到这一点就让我兴奋不已了。至于它是不是有能力将触角延伸到这么远的地方，就得看我们这些制作人多多努力了。我个人认为，Kinect 的确是游戏主机史上的一大进步，我想它将会为今后的游戏带来一种本质上的转变。

绿野仙踪

诞生于Xbox家族的原创系列动向

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

Xbox 诞生之前，家用机市场是日式游戏的天下，AVG、JRPG 与平台动作游戏是业界的绝对主流，玩家年龄构成相对较小，18 岁以下的青少年是主要消费群体。Xbox 的诞生使游戏产业的结构产生了潜移默化的改变，美式游戏全面崛起，FPS、体育游戏和美式 RPG 成为主流，玩家的年龄构成明显提高，二三十岁的年轻人消费了最多的游戏软件。到 X360 发售并成为第三方最大的软件市场，游戏产业的结构已经发生了根本的变化，X360 的用户构成就是游戏产业最典型的消费者群体特征。

以《光环》为代表的大批原创独占游戏成就了如今的业界局面，微软率领潜力巨大的西方势力，打破了索尼与任天堂这两大日本势力的垄断，美式游戏全面战胜了日式游戏。那些诞生于 Xbox 绿色世界里的大作如今已成为在业界举足轻重的重要品牌，它们是 X360 的中流砥柱，它们的续作动向牵动着 5000 万玩家的神经……

Xbox 的原创之路

Ed Fries

在 X360 诞生五周年之际，前微软游戏发行部副总裁 Ed Fries 接受了英国《Develop》杂志的采访，透露了当年的 Xbox 诞生秘闻，以及微软为 Xbox 争取独占游戏阵容的艰辛历程。在索尼的地位稳如泰山的当时，虽然有比尔 · 盖茨的钱袋作支撑，大多数游戏发行商仍然对微软是否有实力与 PS2 对抗感到怀疑。大家都知道微软的资金实力远远高于索尼，但是他们并不知道微软对 Xbox 有多重视，如果微软对游戏产业只是一时兴起，他们的投资可能抛进无底洞。Ed Fries 的任务就是告诉他们：Xbox 对微软来说是关系到未来命运的关键产品，对微软来说，它就是未来的 Windows！

Ed Fries 在高中时就曾为一家小公司制作 Atari800 主机的游戏。大学时他获得了微软夏季实习生的机会，毕业后直接进入微软，参与 Excel 软件的开发，当时整个团队只有 7 名程序员。之后的 10 年，他在微软商务软件部门一步步地往上爬，当他爬到即将告别软件开发、完全负责管理工作时，迎来了事业上的一个分水岭。Fries 说，如果要做管理工作，那么至少应该选择一个自己激情所在的领域，他放弃了带领 PowerPoint、搜索引擎和其他新兴领域的机会，选择了当时还很小的游戏部门。那时该部门只有 50 名员工，主要做的是飞行模拟游戏。Fries 回忆说：“当时公司里的所有副总裁都找到我，劝我抽身而出，他们都说我是在葬送自己的事业。”

Fries 坚持了自己的追求，两个星期后，他出现在东京，和他崇拜的一些游戏制作人开了个会，看到了那些正在开发中的最新大作。他还清楚地记得，那天夜里，他走在东京的街头，心想：“这份工作太酷了，比以前强太多了。”

程序员出身的 Ed Fries 当时在业务拓展和营销方面欠缺经验，不过那时游戏部门对微软来说只不过是个可有可无的小部门，所以上司很少过问，大小事宜 Fries 都可以自己做主。Fries 说：“没人关心我在干什么，这真是件好事，因为我可以趁着大家不注意悄悄地把这个部门做大。”

Ed Fries 进行了几次较大规模的收购，将《帝国时代》开发商 Ensemble 工作室纳入麾下，游戏部门的员工数量从 50 人逐渐增加到 500 人，在人数规模上，几乎与当时的 EA 相当。

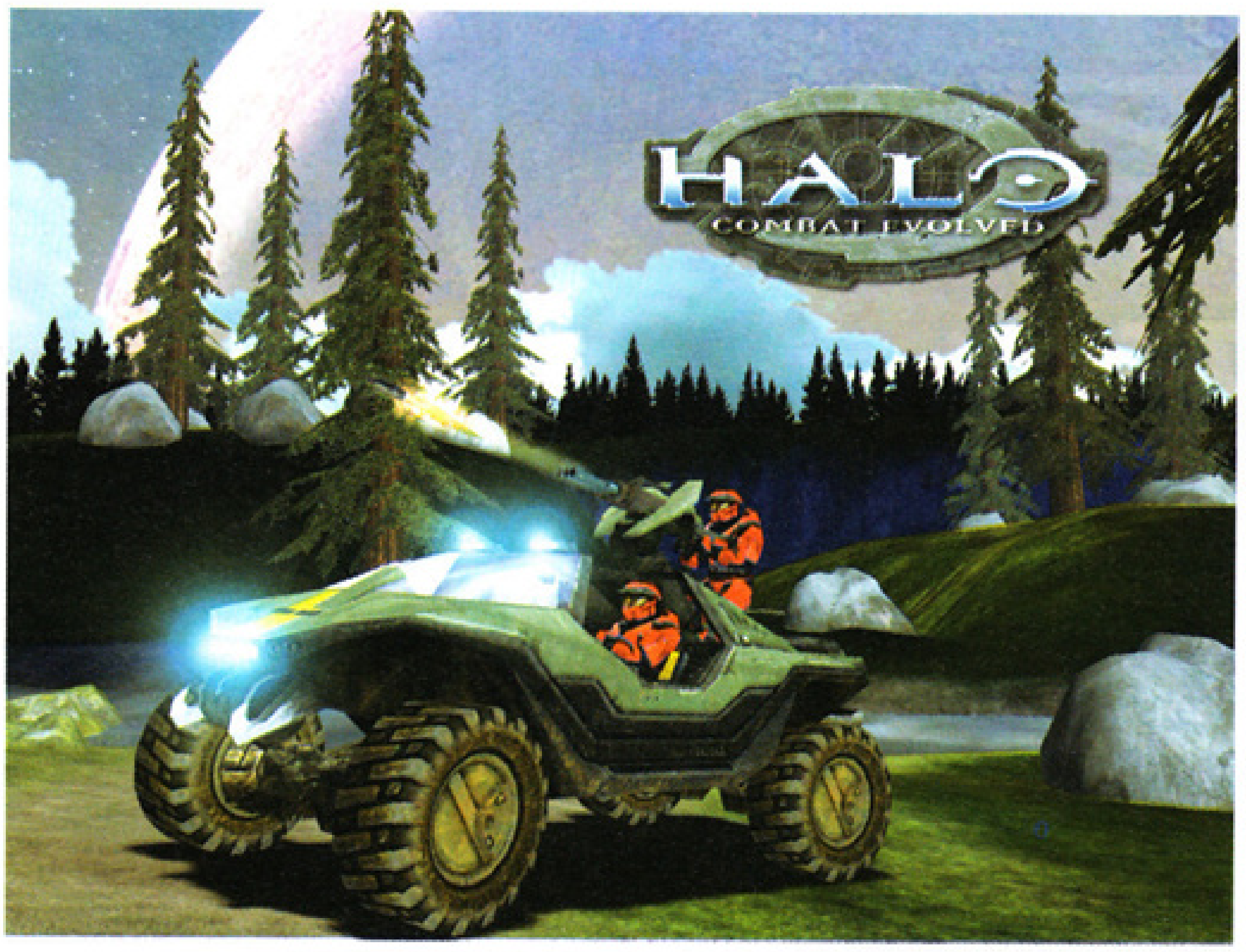
Ed Fries 还记得有一天 DirectX 部门突然造访，向他透露了打造“DirectX-Box”的构想，这个太复杂的名字后来被缩短为“Xbox”，不过市场部非常讨厌这个名字，他们想出了一大堆名字，然后将所有名字都填在列表里，对消费者的爱好倾向进行调查。把“Xbox”也放到列表里的理由其实只是做陪衬，本来是想向所有人证明这个名字是多么糟糕，没想到的是大多数消费者都倾向于“Xbox”，最后市场部也不得不屈服，把 Xbox 作为最终的主机定名。

Xbox 计划落实后，Ed Fries 的部门突然从无人关注的部门变成所有人的焦点，上司要求 Ed Fries 在两年内为 Xbox 筹备足够强大的首发游戏阵容。微软的很多人主张的是从其他著名游戏公司那里收买独占大作，而 Fries 认为打造微软自己的独占品牌更重要，所以相继收购了 Bungie、Bizarre Creations 等公司。不过初期 Fries 没有想到《光环》会成为今后 Xbox 的第一大作，虽然游戏中的绿色基调与 Xbox 的主色调很像，但这并非微软故意为之。Fries 说：“当时围绕《光环》有很多负面意见，实际上大多是来自游戏媒体。我们公开展示了很多次，获得了很多负面评价。”他还记得 Penny Arcade 发表了一篇漫画，其中称《光环》“完全是一坨屎”。微软内部甚至有人认为《光环》的色调不对，担心会引起家用机玩家的反感，于是对其进行了所谓的“色调分析”，以索尼和任天堂的标志性游戏为参考，得出的报告称“《光环》完全用错了颜色”。Fries 也担心家用机玩家没办法接受 PC 风格的 FPS，不过他没有将那些负面评价告诉 Bungie，担心影响他们的士气。

在大公司里，唱反调的人永远存在。已经习惯独来独往的 Ed Fries 突然要面对微软各种部门的干预，对他来说那是一个压力最大的时期。他说：“有些人试图以公司目标为依据发号施令，他们想的不是怎么做对游戏最好。一切变得很有政治性，我感到很灰心。”2004 年初，Fries 离开了微软，当时因为 PS2 继续统治市场的大局已定，微软决定将战略重点悄悄转移到正在研发中的 X360。Fries 为 Xbox 家族建立了最初的软件阵容，也确立了 X360 以核心玩家为主的发展方向，在他离去后，这一基本方向也没有改变。

在 1999 年，微软内部其实有两个团队都提出了游戏机开发提案，一个是 DirectX 部门，还有一个是在两年前与世嘉合作开发 DC 的部门。DirectX 部门因为提出使用 Windows 系统而获得比尔 · 盖茨的青睐，通过 Windows 以及与 PC 基本相同的硬件结构，驾轻就熟的微软就可以赶在 2000 年末 PS2 于北美上市之际推出 Xbox。但是 DirectX 部门的 Xbox 计划获得盖茨批准后，没多久就改变了设计初衷，他们告诉盖茨 Xbox 的新开发方案中决定取消 Windows，这曾让盖茨大发雷霆。DirectX 部门认为，如果 Xbox 只是一台游戏专用电脑，玩的是 PC 上也能玩到的游戏，那么对家用机玩家将毫无吸引力，而 PC 玩家也没必要再买一台和自家电脑一模一样的游戏机。在家用机市场上，起决定作用的是独占大作，是玩家在其他主机上找不到的、不得不买的好游戏。要保证 Xbox 游戏的独特性，就要与 PC 划清界限，要有自己的操作系统。最后的 Xbox 成品介于两个团队的提案之间，既有家用机的独特技术标准和游戏独占性，又与 PC 的结构较为相近，便于熟悉 PC 架构的开发商制作游戏。

与硬件策略一样，Xbox 的软件战略也是介于传统家用机与 PC 之间，希望吸引家用机玩家的同时，也能将 PC 玩家转职为家用机玩家。与数量超过 2 亿的电子游戏玩家相比，PC 玩家的数量少得多，也更加核心向，基本上都是 18 ~ 35 岁的成年男性。而在微软加入游戏产业之前，家



▲作为 Xbox 标志性游戏的《光环》其实初期并不被看好。

用机玩家还是以青少年为主。虽然微软花大钱收购了 Rare，希望为 Xbox 开发吸引青少年的游戏，但是 Xbox 一开始给人的感觉就是一部“成年人的游戏机”。作为其主要标志的 FPS 类型本身就是属于成年人的游戏，而且对于画面真实性的追求、对网络的重视，都反映了成年玩家的兴趣特点。比起 PS2 和 NGC，Xbox 的游戏类型分布明显更接近于 PC。进入 21 世纪，家用机玩家年龄的增长和 PC 单机游戏盗版的日益猖獗为 Xbox 提供了成长的沃土，Ed Fries 所提出的成人向、核心向游戏发展战略正好遇上最理想的历史机遇。

在盗版游戏摧毁 PC 单机市场的同时，原本在该市场上有相当大业务比重的欧美第三方们实际上将 PC 游戏业务搬到了 Xbox 上，《毁灭战士》、《上古卷轴》、《半条命》、《反恐精英》等响当当的大作都推出了 Xbox 移植版，而且从 PC 版先发售，逐渐变为 PC 与 Xbox 版同步发售，再变成 Xbox 版先发售，最后干脆取消了 PC 版。在 PC 单机游戏市场崩坏的同时，Xbox 的出现为厂商们提供了一个完美过渡的避难所。更加核心化的用户构成和更强的性能都是软件商们选择 Xbox 的原因，在 PS2 销量遥遥领先的环境下，Xbox 靠着 PC 游戏业的势力支持而保持了自己的一片领土。在 Xbox 时代诞生的原创大作几乎都有着很浓的 PC 游戏背景，包括《光环》、《分裂细胞》、《星球大战 旧共和国武士》、《神鬼寓言》等等。到 X360 诞生时，PC 单机游戏市场已经奄奄一息，而原先在 PC 游戏业界呼风唤雨的 id Software、Valve、BioWare、Bethesda Softwork 等名字都在家用机的世界里建造了自己的新天地。X360 作为一部依然与 PC 架构较为接近的家用机，仍然是那些有 PC 背景的开发商们的首选，而且家用机的高清化也消除了 PC 游戏开发商们在画面解析度方面的多年怨念。于是在 X360 发售初期，原 PC 势力成为最大的推动力量，其中 Infinity Ward 的《使命召唤 2》最具标志性，该作 X360 版与 PC 版之间巨大的销量差距标志着 PC 游戏玩家的主力军已经转移到 X360。

现在的家用机市场上，X360 与 PS3 和 Wii 之间势力均衡，跨平台早已是所有发行商的共识。要获得第三方的独占游戏越来越困难，第一方只有依靠自己的力量开发独占游戏。不过还有一种第三方大作存在获取独占性的可能，那就是第三方本身也无法确定销量前景的原创游戏。为了推广新品牌，第三方可能会与第一方签署独占协议，利用第一方对独占游戏的高密度宣传提高作品的知名度，而且独占游戏也总是更容易受到各主机玩家们的注意。X360 的第三方独占大作并不是很多，而在独占游戏中，大多数是原创新品牌，例如《质量效应》、《求生之路》、《生化奇兵》、《黑道圣徒》等，更有来自日本厂商的大量原创游戏。虽然其中不少游戏后来都变成跨平台，但是 X360 版始终是销量主力。毕竟 X360 仍然是拥有最多核心玩家的主机。

目前 X360 已经在核心玩家中建立了坚定的基础，就算是经历三红危机那样的灾难，仍然可以化险为夷，可见玩家的忠诚度。下一阶段，微软的目标是通过 Kinect 打入其多年来难以攻克的 Light User 市场。Kinect 拥有 PS Move 和 Wii 都无法实现的全身体感操作功能，所有为 Kinect 开发的游戏都可以成为独占游戏，Xbox 家族史上最强的独占游戏大潮正在到来。而且因为这是一种全新的操作界面，未来很长一段时间里，Kinect 的游戏都将以原创新作为主，人们对于微软“总是只关心续作”的抱怨将成为过去，X360 将迎来充满创新与惊喜的原创时代！

光环 21 世纪的《星球大战》

游戏名	发售日	媒体综合评分	销量
光环	2001 年 11 月 14 日	95.58	643 万
光环 2	2004 年 11 月 9 日	94.56	843 万
光环 3	2007 年 9 月 25 日	93.53	1128 万
光环战争	2009 年 2 月 27 日	81.92	203 万
光环 3 天降神兵	2009 年 9 月 22 日	85.14	576 万
光环 致远星	2010 年 9 月 14 日	91.70	661 万

每一部主机都需要一个标志性的游戏系列，该系列的特点就象征着对应平台的玩家群体特征。Xbox 的标志是《光环》，这也标志着 Xbox 是以 FPS 玩家群体为主要用户群。《光环》品牌的新一任掌门人 Frank O'Connor 说：“如果没有《光环》，一切都将与现在完全不同，主机市场的格局肯定大不相同。我们与索尼和任天堂竞争的实力会大打折扣。”《光环》被欧美媒体称为“21 世纪的《星球大战》”，这个称号不仅说明了《光环》对于微软和 Xbox 的重要性，也说明了游戏这种娱乐类型在 21 世纪的社会文化中非同寻常的影响力。

收购 Bungie 无疑是微软游戏部门历史上最划算的一笔交易。据 Ed Fries 所说，当时其实是 Bungie 先找上门的。Bungie 前副总裁 Peter Tamte 给他打了个电话，说现在 Bungie 出现了财政困境，他正准备把公司卖掉，当时已经有另外一家公司对此感兴趣，Peter 问 Fries 是不是也感兴趣。看过《光环》的 DEMO 和预告片后，Fries 对 Bungie 这家公司产生了浓厚的兴趣，与微软的高层商量之后，很快就以低廉的价格买下了 Bungie。不过在微软出手之前，Bungie 由于资金太紧张，已经将公司的三分之一股份卖给了 Take-Two，微软收购 Bungie 后，只有进行其资产的分割处理——微软获得了 Bungie 的开发人员和《光环》，而 Take-Two 获得了除此之外的一切，包括 Bungie 过去开发的所有游戏品牌以及正在制作的《Oni》。Bungie 的一小个团队帮 Take-Two 完成了《Oni》后，紧接着就奔赴西雅图与《光环》团队汇合。关于这起收购案，还有一个有趣的小插曲：因为 Bungie 本来是苹果 Mac 电脑的首席游戏开发商，得知 Bungie 被微软收购后，坏脾气的史蒂夫 · 乔布斯勃然大怒，他打电话给史蒂夫 · 鲍尔默，大骂他不择手段抢走了 Mac 最棒的游戏开发商。为此鲍尔默还特别嘱咐 Ed Fries 打电话给乔布斯向他说明缘由，为了安抚乔布斯，Fries 答应将一些 PC 游戏移植给 Mac，还资助 Peter Tamte

▲士官长已经成为过去十年的一个文化符号。

开了家公司负责将PC游戏移植到Mac，而且Fries还出席了Mac开发商大会，上台发表了与Tamte的新合作关系。

可能是因为当年卖给微软的价钱太低，Bungie的几位老大多年来一直忿忿不平，与微软的关系并不是很好，最终选择了为自己赎身。不过《光环》已经成为游戏产业里最值钱的品牌之一，就算没有Bungie，其业界影响力依然不可动摇。"《光环》系列"销售额已超过20亿美元，未来还将以更快的速度赚取下一个20亿美元。过去9年里，《光环》的销售收入主要来自游戏，其多媒体发展虽然已经起步，不过还有无穷的商业价值还没有发掘。微软发行了6部《光环》关联的小说，每一部都是畅销书，加上画册、攻略和漫画，《光环》关联书籍的销量超过630万本。在专门负责运作《光环》品牌的343 Industries成立之后，《光环》的游戏、书刊、影视作品和玩具周边等都将以更快的频率、更高的数量加快推出。不过O'Connor表示，他的任务不是让《光环》有更多的产品问世，而是"保护该系列"。他说："管理层对于作品数量没有硬性要求，只是要让它自然而然地发展。"过去《光环》的关联作品都需要获得Bungie的审核之后才能制作，从剧情、人物到普通士兵的服装颜色，Bungie都会一一过问。虽然Bungie已经独立，但是这种确保所有作品保持统一的审核体系仍然存在，O'Connor表示这就像《星球大战》品牌的运作方式一样。

续作展望

当微软宣布《战争机器3》将延期到2011年秋季发售时，其实就相当于暗示了明年秋季不会有《光环》续作，因为微软不会将两个最具杀伤力的杀手锏放在同一个年末商战里推出，这样不仅是浪费战斗力，而且可能还会造成这两个系列本身的两败俱伤。所以就算明年秋季会有《光环》，相信也只会是《光环3 天降神兵》那种资料片性质的游戏。343 Industries开发的《光环》正统续作最有可能在2012年秋季发售，据传该作将再次以士官长为主角，而Bungie的Brian Jarrard曾表示《光环 致远星》开发之前已经在构思《光环4》，并且打算将冬眠状态的士官长唤醒。虽然该方案后来被否决，但是曾有与343关系密切的内部人士表示Bungie放弃的方案已经被重新启用。

几乎可以肯定，343正在开发的《光环》新作不止一款，最近就有英国CVG网站的消息说，系列一代的重制版正在开发中，使用了《光环 致远星》的引擎，发售时间将会是2011年秋季，用于庆祝系列诞生十周年。这样一来既能保证每年都有《光环》新作发售，又不至于抢了《战争机器3》的风头，确实是最合适的妥协方案。况且索尼正在将PS2时代的经典大量高清化重制后推出PS3版，《光环》作为Xbox时代的头号代表性大作，更有高清化的必要。对于343 Industries来说，也很需要先做个重制版游戏练练手，毕竟他们只是一个新成立的团队，需要更多的经验积累。

▲网上流传的"光环 复仇女神"屏摄图。

另外，最近在国外论坛上还盛传《光环》新作将会是一款第三人称视点动作射击游戏，其线索之一是一年前343 Industries从当时倒闭的Pandemic工作室那里招聘了20名游戏开发者，该工作室制作了《雇佣兵》等动作射击游戏，而且《潜龙谍影4》的助理制作人Ryan Payton也在343。网上甚至出现了该作的所谓"泄露图"，看起来是一张屏摄图，右上角写着"光环 复仇女神"。这张图在欧美众多游戏论坛上被疯狂转发，但不久就被微软方面联系各大论坛将其删除，反而增添了可信度。

分裂细胞

Xbox时代最强第三方独占系列

游戏名	发售日	媒体综合评分	销量
分裂细胞	2002年11月17日	92.59	291万
分裂细胞 明日潘多拉	2004年3月23日	92.20	142万
分裂细胞 混沌理论	2005年3月28日	93.92	111万
分裂细胞 双重特工	2006年10月17日	85.09	118万
分裂细胞 断罪	2010年4月13日	86.41	157万

在2000～2001年最受关注的PS2游戏不是《最终幻想X》、不是《GT赛车3》，而是《潜龙谍影2》，该作的画面、细节和强烈的电影感觉使其成为当时最受关注的游戏，谍报类游戏成为业界热点。受《潜龙谍影2》的启示，育碧决定开发一款能与之抗衡的谍报游戏，于是利用其与小说家汤姆·克兰西的长期合作关系，以其著名小说《分裂细胞》为题材，开发了一款同名游戏。当时负责制作的育碧蒙特利尔工作室在业界籍籍无名，开张三年来都是制作一些类似于《唐老鸭》那样的儿童游戏，《分裂细胞》是他们的第一个大作。为了避免与《潜龙谍影2》正面冲突，育碧明智地选择了Xbox独占，让那些垂涎于《潜龙谍影2》的Xbox玩家们用《分裂细胞》解馋。

◀《分裂细胞》出色的光影效果是当时业界热议的话题。

事实上《分裂细胞》的画面效果确实超过了《MGS2》，证明了Xbox的机能优势，尤其是光影效果在当时的家用机上可以说是无出其右。游戏本身的内涵也极具深度，曾被E3 2002游戏批评家大奖评为"最佳动作冒险游戏"，被第6届互动成就奖评为"年度最佳家用机游戏"，将该作视为育碧公司新世纪成功转型的标志也毫不为过。因为本作而一举成为业界焦点的育碧蒙特利尔工作室从此跻身全球顶尖游戏工作室行列。在独占游戏匮乏的Xbox时代，《分裂细胞》成为Xbox销量最高、最具标志性的第三方独占系列。

虽然《分裂细胞》后来也推出了PS2版，但是与Xbox版相比严重劣化。后来的系列作全面走向跨平台，不过Xbox/X360始终是育碧的首选平台，画面明显强于PS2/PS3版。即使是在Xbox与PS2相比装机量相差悬殊的前提下，Xbox版的《明日潘多拉》和《混沌理论》销量都高于PS2版。在高清时代，更因为《双重特工》PS3版销量太低，育碧干脆决定将《分裂细胞 断罪》重新回归到X360独占，销量果然明显回升，提高了续作由X360独占的可能性。

续作展望

美女制作人婕德·雷蒙德是育碧的福将，由她创造的“《刺客信条》系列”已经是育碧最畅销的游戏系列。在完成《刺客信条》后，婕德就回到了她的多伦多老家，为育碧招兵买马，建立了育碧多伦多工作室，目前该工作室正在开发《分裂细胞 6》。育碧希望通过《分裂细胞 6》将育碧多伦多工作室迅速发展壮大，就像当年通过《分裂细胞》而崛起的蒙特利尔工作室一样。未来几年内，加拿大政府将向育碧多伦多工作室注资 2.63 亿加拿大元，育碧也会投入 5 亿美元，员工数量会超过 800 人。

育碧多伦多工作室能否成功发展，《分裂细胞 6》的表现至关重要。本作使用《分裂细胞 断罪》的引擎，目标是成为系列的转折点，将其从一两百万的销量提高到与《刺客信条》比肩（八九百万）的程度。可惜，我们至少要到 2012 年后才会等到《分裂细胞 6》，该作从 2010 年中才开始进行概念讨论，目前仍处于非常初期的开发阶段。

■刚成立不久的育碧多伦多工作室。

忍者龙剑传

Xbox 硬派动作游戏之王

游戏名	发售日	媒体综合评分	销量
忍者龙剑传	2004 年 3 月 2 日	92.48	113 万
忍者龙剑传 黑之章	2005 年 9 月 20 日	94.76	40 万
忍者龙剑传 II	2008 年 6 月 5 日	81.25	98 万

▲《忍者龙剑传》是 Xbox 动作游戏的巅峰代表。

早在 1999 年，Team Ninja 就启动了“次世代忍龙计划”，当时是在世嘉的 NAOMI 基板上开发，计划推出 DC 版。但是在游戏开发中途，世嘉已经做出退出硬件市场的决定，于是游戏转移到了 PS2。但是在此过程中，微软高层的多次来访打动了板垣伴信，Xbox 的强大性能也让他心驰神往。于是在做出为 Xbox 开发《死或生 3》的决定之后不久，板垣伴信将《忍者龙剑传》转到了 Xbox。《忍者龙剑传》是 Team Ninja 的第一款动作游戏，一开始就是面向欧美玩家打造，与 Capcom 的《鬼泣》相比，更加注重血腥暴力表现。

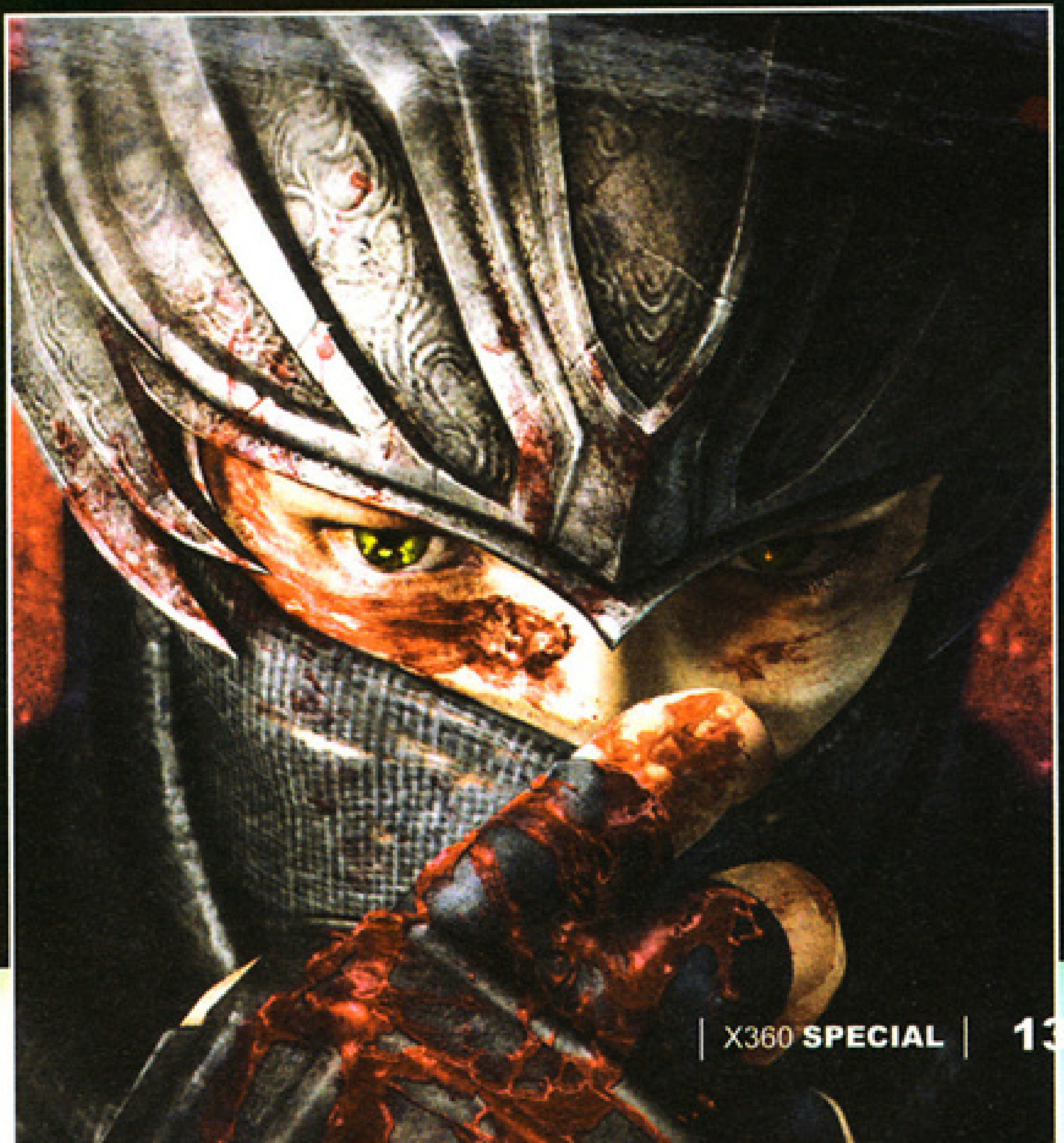
《忍者龙剑传》是为铁杆动作游戏玩家准备的作品，挑战的是玩家的反应能力，而不是背版能力。游戏的高难度以及对细节的重视获得了核心玩家的强烈好评，IGN 盛赞其“为动作游戏设立了新标准”。在 Xbox 时代，它成为业界评分最高的日式游戏，《黑之章》更是 Xbox 历史上业界综合评分第二的游戏，仅次于《光环》。由于《死或生 3》和《忍者龙剑传》销量接连突破百万，Tecmo 跻身日本最强第三方游戏发行商之列，板垣伴信在公司里的地位堪比社长。板垣伴信是 Xbox 的坚定支持者，他在位时力保 Team Ninja 游戏的 Xbox 独占，他曾放话：“X360 是世界上最强的游戏机。”但是随着 Tecmo 新社长的上台，PS3 上开始出现《忍者龙剑传 Σ》。不久板垣伴信辞职，Tecmo 与 Koei 合并，《忍者龙剑传》成为跨平台游戏。在板垣伴信辞职前一天发售的《忍者龙剑传 II》被 GameSpot 评为“进化程度最小的续作”，画面进化不明显和镜头设置问题遭到恶评，游戏难度比过去更高，但是被批判是一种“无理取闹而且拙劣的难度设计”。

续作展望

在 TGS2010 期间，Team Ninja 发布了一张《忍者龙剑传 III》的宣传海报，虽然并未明确表明对应的平台，不过业界的可靠消息称本作将会是 PS3/X360 版同步发售。毕竟现在 Koei Tecmo 社长襟川阳一和 Team Ninja 的早矢仕洋介都比较倾向于 PS 系主机。根据一位正参与开发《忍龙 III》的 Team Ninja 内部人员说：“没有板垣伴信的《忍龙 III》将会更棒！”这位内部人士声称《忍龙 III》的画面非常漂亮，将会令很多玩家“震惊”，而且现在 Team Ninja 比过去任何时候都要团结。

由于被板垣伴信挖走了大半人马，现在的 Team Ninja 几乎是一个全新的团队，所以《忍龙 III》也将是一款与过去完全不同的游戏。从目前公布的海报中，隼龙全身血迹斑斑的形象来看，本作可能会更加血腥。早矢仕洋介暗示，在海报中其实暗藏了很多游戏信息，比如隼龙的手，上面覆盖的血渍有某些“不大对劲的地方”。最后，早矢仕洋介继承了板垣伴信说大话的毛病，他表示本作将成为“本世代最有趣的动作游戏”。目前供内部评估的原型已开发完成，在公司内部获得了极高的评价，但正式公布与发售的时间仍然未定。

▶在这张图中，隼龙的眼睛里能看到某人的影子……



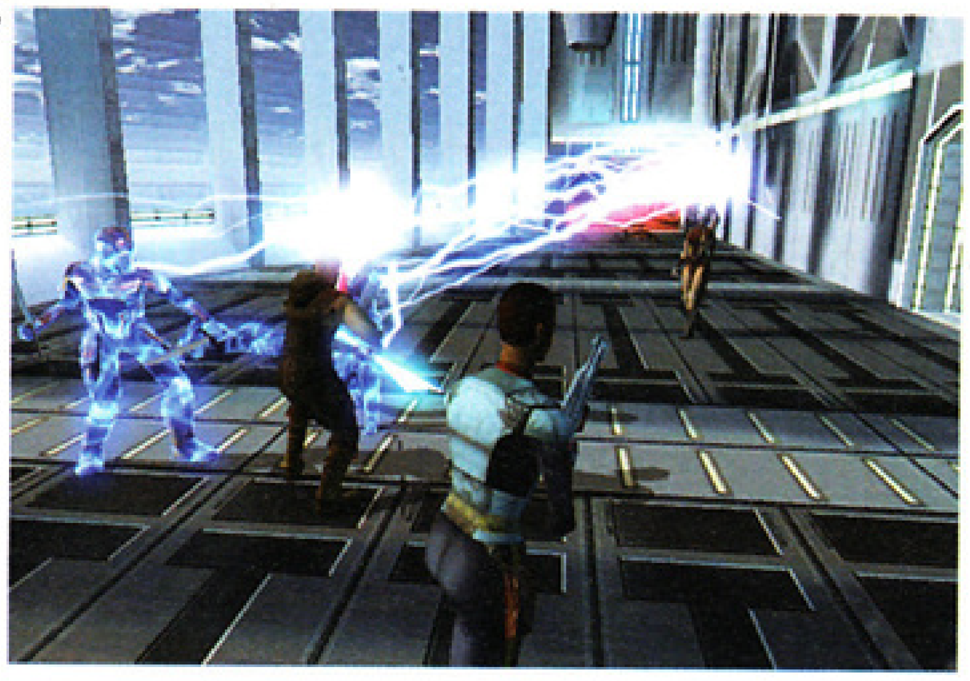
KOTOR

新世纪美式 RPG 标杆

游戏名	发售日	媒体综合评分	销量
星球大战 旧共和国武士	2003 年 7 月 17 日	94.25	201 万
星球大战 旧共和国武士 II	2004 年 12 月 6 日	85.90	133 万

在 Xbox 诞生之前，家用机的 RPG 市场是日本人的天下，美式 RPG 只能活跃于 PC 平台。Xbox 的出现改变了一切，BioWare、Bethesda Softworks 等美式 RPG 名门鼎力相助，创造了由美式 RPG 一统天下的家用机 RPG 新时代。而在这场 RPG 之战中，BioWare 的《星球大战 旧共和国武士》（缩写为 KOTOR）是一个代表美式 RPG 全面崛起的标杆。

2001 年 5 月，《KOTOR》在 E3 展上震撼全场，第二年同样在 E3 展上公开详情后，它当即获得了“E3 最佳游戏”大奖。《KOTOR》是基于《龙与地下城》规则的正统美式 RPG，为玩家讲述了帝国崛起之前 4000 年的壮阔历史。无论是剧情、角色塑造，还是画面和音乐，都代表了当时美式 RPG 的巅峰水准，在 Xbox 游戏历史评分榜中位列第五，《洛杉矶时报》将其评为有史以来最具影响力的《星战》作品之一。至今《KOTOR》仍被 Xbox 的 RPG 玩家们传为佳话。由另一个美式 RPG 名门黑曜石工作室开发的续作大不如前，主要原因是开发时间所限，游戏后期处理过于仓促。可能是因为该作不尽人意，原本已经在策划中的《KOTOR3》被中途取消，LucasArts 进行了裁员。后来出版的书籍《侠盗头目 LucasArts 的故事》中刊载了被取消的《KOTOR3》的设定图。



续作展望

目前正在开发的《星球大战 旧共和国》是 BioWare 历史上开发规模最大的游戏，EA 曾表示其投资额可能会超过 1 亿美元，是 EA 在网游市场上挑战《魔兽世界》的重点大作。今年 10 月，一位来自 EA 的美术人员在网上匿名发帖，在曝出 EA 的一些内幕的同时，透露了一个令人难以置信的数字：“他们在《旧共和国》身上花的钱超过了詹姆斯 · 卡梅隆的《阿凡达》，超过 3 亿美元！你能相信吗？”

本作是《KOTOR》精神上的续作，不过是一款网络游戏，目前为止仅公布了 PC 版，但作为一个发源于 Xbox 的游戏系列，相信 X360 版的公布只是时间问题。《星球大战 旧共和国》围绕的是不同角色各自的故事，BioWare 曾表示本作的故事内容比他们过去开发的所有游戏加起来还多。BioWare 有 12 个全职作家，为本作持续写了两年的剧本。但是有人担忧 BioWare 过于注重庞大的剧本量而忽视了游戏的趣味性，那位声称《旧共和国》成本超过 3 亿美元的美工说：“他们最自豪的是声音部分，游戏容量大概 20G，其中大部分是配音。这就是游戏的精华了，其余部分是个笑话。《旧共和国》将会成为 EA 网游史上最惨烈的失败，可能和《模拟人生在线》相当，我们大家都知道这一点……”

世界街头赛车

Xbox 首发护航者

游戏名	发售日	媒体综合评分	销量
世界街头赛车	2001 年 11 月 14 日	87.34	215 万
世界街头赛车 2	2003 年 11 月 17 日	93.16	159 万
世界街头赛车 3	2005 年 11 月 16 日	88.69	141 万
世界街头赛车 4	2007 年 10 月 2 日	86.51	200 万

微软进入游戏市场后，继承了不少 DC 的“遗产”。因为 DC 使用的是微软的 Windows CE 操作系统，因此移植到 Xbox 十分方便，所以世嘉宣布退出硬件市场后，不少开发商将正在制作中的 DC 游戏转移到 Xbox。《世界街头赛车》（PGR）原本就是作为 DC 经典赛车游戏《MSR》的续作进行开发的，急于为 Xbox 物色首发游戏的微软买走了该作发行权，后来比尔 · 盖茨曾经表示《世界街头赛车》是他最喜欢的游戏，他曾多次在公开场合玩该系列新作，从他的操作水准来看确实所言非虚。

微软之所以将赛车作为 Xbox 首发阵容中不可或缺的重要类型，是因为 PS 最畅销的游戏是《GT 赛车》，微软相信要与索尼竞争，就必须有更出色的赛车游戏。微软总是将法拉利作为《PGR》的代表车型，出现在每一作的封面上，就是因为“《GT 赛车》系列”总是无法搞定法拉利的授权。与追求专业性的《GT 赛车》不同，《PGR》追求的是驾驶快感和更酷的驾驶技巧，拥有一批固定的铁杆支持者。虽然在 X360 时代，微软的重心逐步转移到《极限竞速》，但《PGR》的销量仍是稳中有升。

续作展望

Bizarre Creations 被 Activision Blizzard 收购后，“《PGR》系列”长期无以为继，微软也有意全力栽培《极限竞速》成为“GT Killer”，所以三年多来一直没有《PGR》续作。不过最近微软已经在欧洲到处物色《PGR》的开发商，而 Bizarre 为 AB 开发的《Blur》惨败，目前正面临被关闭或者转卖的困境，微软很可能会买回 Bizarre，让他们继续接手开发《PGR5》。不过就算由 Bizarre 顺利接手，按照两年一作的开发周期，《PGR5》至少也要 2012 年末之后才会发售。

极限竞速

微软的 GT Killer

游戏名	发售日	媒体综合评分	销量
极限竞速	2005 年 5 月 3 日	92.26	107 万
极限竞速 2	2007 年 5 月 29 日	89.85	405 万
极限竞速 3	2009 年 10 月 27 日	92.13	373 万

《PGR》没有达到狙击《GT 赛车》的目的，于是微软决定开发一款强调真实与专业性的赛车驾驶模拟游戏，与《GT 赛车》正面对抗。负责开发的 Turn10 工作室专门研发了一套物理引擎，使用来自真车的性能数据，确保有最真实的汽车性能与操作表现，Turn10 还特别突出了游戏中实现的车损效果，用来嘲讽总是无法实现车损的《GT 赛车》。《大众科学》杂志曾邀请一些专业赛车手和业余赛车爱好者对《极限竞速》的物理引擎进行测试，结果发现同样的赛车和赛道在游戏中与现实里的驾驶成绩非常接近，这是对《极限竞速》专业性的权威认证。

《极限竞速》的第一作就获得了媒体的强烈好评，可惜当时 Xbox 已进入晚年，游戏销量只有 107 万。后来在 X360 上推出的《极限竞速 2》不仅画面更强、更加专业，而且与 X360 主机同捆销售，销量顺利突破 400 万，真正达到了能向《GT 赛车》叫板的业界影响力。

续作展望

Turn10 早就把《极限竞速 3》形容为“改无可改”，那么究竟《极限竞速 4》会有哪些进化呢？微软最近在 Spike TV 的颁奖礼中播放了《极限竞速 4》的最新预告片，表示游戏将于 2011 年秋季上市。本作除了传统的手柄和方向盘操作方式外，还特别设置了 Kinect 体感操作方式。微软在新闻稿中说：“《极限竞速 4》将会是有史以来所有主机上最庞大、最生动真实的赛车体验，让你前所未有的接近真实。”显然，在这句话中已经包含了要超越《GT 赛车 5》的潜台词。

神鬼寓言

沙箱式 RPG 革命

游戏名	发售日	媒体综合评分	销量
神鬼寓言	2004 年 9 月 14 日	85.41	259 万
神鬼寓言 II	2008 年 10 月 21 日	88.27	391 万
神鬼寓言 III	2010 年 10 月 26 日	80.49	198 万

Xbox 时代最具影响力的两个 RPG 系列，一个是《KOTOR》，还有一个就是《神鬼寓言》，由于后者是品牌归微软所有的原创系列，对 Xbox 的意义无疑更加重大。《神鬼寓言》是王牌制作人彼得·莫利纽率领 70 人精英团队开发 4 年的成果，莫利纽曾充满自信地说该作会成为“有史以来最棒的游戏”。作为 2004 年 Xbox 巅峰时期发售的游戏，《神鬼寓言》的多种系统设置对当时的整个业界都有极大的启示意义。在《GTA》如日中天的当时，《神鬼寓言》在沙箱式游戏的基础上成功融合 RPG 的成长要素，根据玩家的行动，不仅剧情、主角能力、性格等会发生变化，连外形都会有不同的变化，周围的 NPC 也会产生不同的反应。这就是贯穿《神鬼寓言》三代的基本特色。

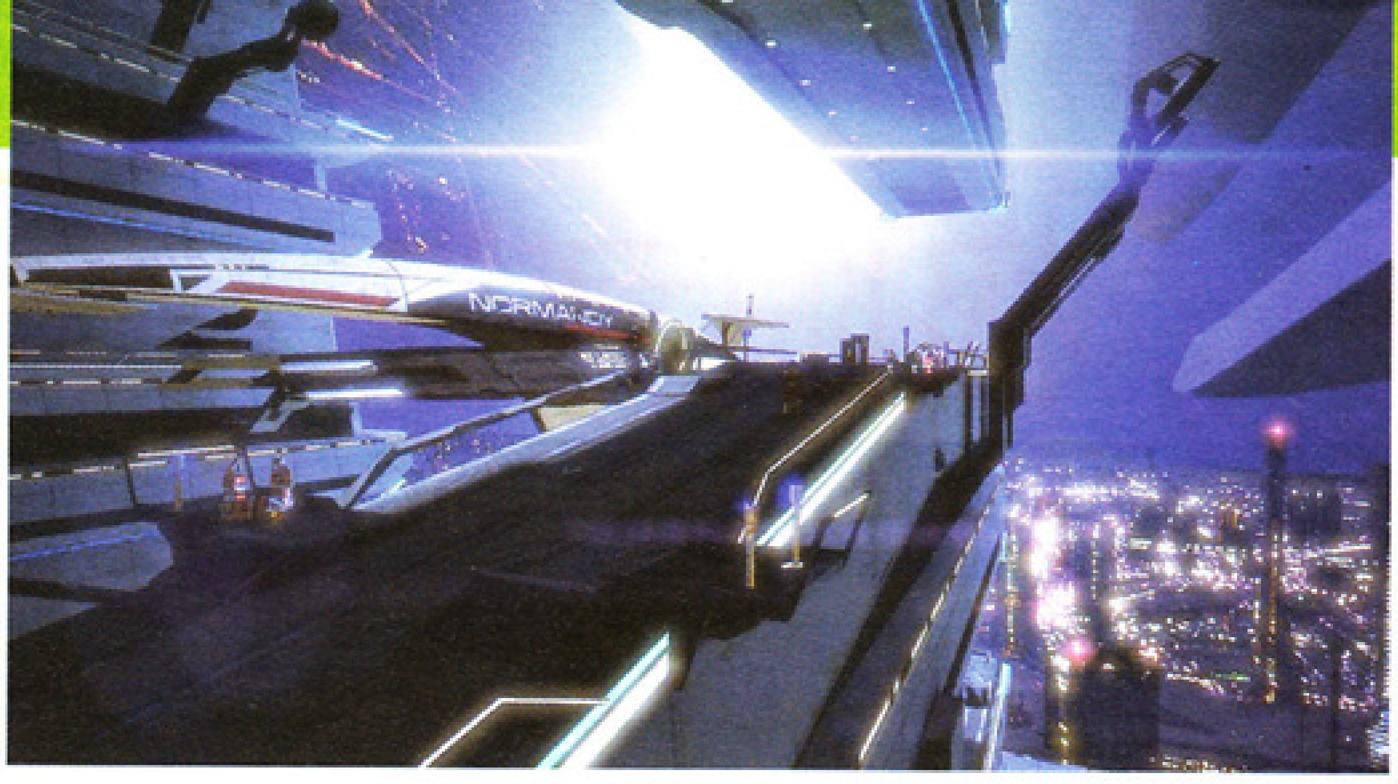
因为《神鬼寓言》的出色表现，微软在 2006 年 4 月收购了 Lionhead 工作室。续作同样花了 4 年时间打造，弥补了前作曾经承诺过、但并未实现的多种游戏系统（例如生儿育女系统），获得了系列最高的销量与业界评价。莫利纽本人也名利双收，成为掌管微软欧洲区游戏开发的负责人。令人遗憾的是，有改革意愿的《神鬼寓言 III》却是一个充满 BUG、创新不足、画面也很平凡的赶工产品，Lionhead 的实力与 BioWare、Bethesda 等 RPG 名门相比已经表现出明显的差距。

续作展望

目前 Lionhead 工作室正同时从事多个 Kinect 新作项目，《神鬼寓言 IV》没有任何动工迹象。不过莫利纽曾表示，《神鬼寓言》不会局限于三部曲的范围之内，暗示了第四部作品的可能性。《神鬼寓言》是 Xbox 时代最成功的原创系列之一，相信微软不会就此轻易放手，不过要拯救这个开始走下坡路的系列，需要一次完全颠覆传统的彻底改革。

质量效应

气势恢弘的太空歌剧



游戏名	发售日	媒体综合评分	销量
质量效应	2007 年 11 月 20 日	91.15	233 万
质量效应 2	2010 年 1 月 26 日	95.66	226 万

为 Xbox 创造了《KOTOR》的 BioWare 在 X360 时代谱写了又一段银河史诗，只是这次不需要交纳任何授权费，BioWare 剧作家们创作的太空歌剧三部曲拥有能媲美《星球大战》的宏伟世界观与剧情深度。《质量效应》曾被誉为 BioWare “自己的星球大战”，刚公布就受到业界强烈关注。BioWare 在本作中表现出自己缔造史诗的能力日益纯熟，英国 GamesRadar 网站认为《质量效应》是本世代最出色的原创系列，其中的宇宙构造得如此完善，以至于令人感觉是一个已经有十几年历史积淀的游戏系列，在叙事技巧方面也达到了 RPG 的新高度。

《质量效应》是一个由微软投资打造的游戏系列，第一作的发行权归微软所有，在开发第二作时，BioWare 被 EA 收购，所以《质量效应 2》只给了 X360 一年的独占时间。游戏在业界评价方面再创新高，BioWare 自豪地宣称这是他们有史以来最出色的游戏。事实上 95.66 的媒体平均分不仅是 BioWare 的史上最高，更是 RPG 历史上的至高分数。

续作展望

BioWare 正通过各种衍生作品将《质量效应》的世界观不断发展壮大，系列的小说已经推出三部并且在《今日美国》等主流媒体上进行了漫画连载。另外游戏的电影版也在计划中，华纳兄弟已获得电影版权。当前，玩家最关心的当然是《质量效应 3》，制作人 Casey Hudson 表示，本作的剧情发展有上千种可能性。最近公开的首个预告片中确认，本作将于 2011 年冬季发售，预告片中可以看到地球遭到全面占领的场面，在 EA 的官方介绍中表明，本作的剧情是“夺回地球的最终任务”。

在《质量效应》三部曲完结之后，该系列仍将延续。BioWare 创始人 Greg Zeschuk 确认，今后还会有基于《质量效应》世界观的游戏。

生化奇兵

享誉业界的乌托邦

游戏名	发售日	媒体综合评分	销量
生化奇兵	2007 年 8 月 21 日	94.95	262 万
生化奇兵 2	2010 年 2 月 9 日	87.89	155 万

作为上世纪末名作《网络奇兵》的精神续作，《生化奇兵》的灵感来自 20 世纪的乌托邦文学。制作人 Ken Levine 表示，《生化奇兵》的标志性特点是“发生在奇幻、荒唐却可信的世界里”。海底世界“销魂城”就是一个荒谬而可信的乌托邦。游戏中融合了 FPS 和 RPG 元素，销魂城本身是一个有完整生态体系的世界，有着丰富的历史与故事背景。游戏的美术风格、氛围营造与游戏系统也获得盛赞，是 2007 年业界评分最高的游戏之一，在 E3 2006 以压倒性优势获得多家权威媒体的“最佳展出奖”。众多媒体的评测放出后，发行商 Take-Two 的股价甚至攀升了 20%！相比之下，由新团队制作的《生化奇兵 2》虽然加入了玩家呼吁的多人模式，但游戏整体创新度不足，业界反响大不如前。

续作展望

Ken Levine 率领的《生化奇兵》原班人马 Irrational Games 正全力打造《生化奇兵 无限》，游戏舞台从销魂城转向空中浮城哥伦比亚，其美术风格完全打破了 FPS 的传统，反而有点接近于《最终幻想》等日式游戏，但《生化奇兵》所强调的乌托邦风格依然如故。

《生化危机 无限》开发至今已超过 3 年时间，Irrational 在完成《生化奇兵》之后就开始进行本作的开发，以空中浮城为舞台就是为了用明亮、开放的场景带给玩家完全不同的视觉感受。20 世纪初的美术风格将贯穿本作的每个细节，甚至率先独家报道本作的《GameInformer》杂志，当期也是由 Irrational 的美术人员按照 20 世纪初的杂志风格设计了特殊封面。游戏带给玩家的就是一个真实历史背景下，虚幻而可信的乌托邦。本作是 2K Games 试图将《生化奇兵》提升到超一流 FPS 品牌的野心之作，计划用 5 年的时间开发，预定发售时间为 2012 年。

战争机器

X360 时代的光环

游戏名	发售日	媒体综合评分	销量
战争机器	2006 年 11 月 7 日	93.89	610 万
战争机器 2	2008 年 11 月 7 日	93.32	599 万

《战争机器》可能是 X360 历史上对硬件影响最大、战略意义最高，以及……“性价比”最高的游戏。在这个随便做个游戏成本都在两三千万美元以上的时代，《战争机器》只用了 1000 万美元的制作成本，销量却超过了 600 万套。它还影响了 X360 的硬件规格，微软就是因为看到了不同的内存容量对本作画面效果的巨大影响，才决定多花数亿美元，将 X360 的内存提高一倍。同时，它还肩负了代替《光环 3》狙击 PS3 的重任，肩负着向其他开发商展示“虚幻引擎 3”强大性能的使命，它也是最早展现了 X360 真实性能潜力的游戏。《战争机器》还为射击类游戏扩大了消费群体，使动作射击类游戏急速崛起，为那些对主视点头晕的玩家提供了新的选择，使得以射击类游戏见长的 X360 能吸引更多玩家。《战争机器》与《光环》双剑合璧，成为 X360 的最强武器，使其能牢牢把持射击游戏市场，这个忠诚度最高的玩家群体是 X360 的实力之本。

续作展望

“《战争机器》系列”的前两作都是 2 年的开发周期，而《战争机器 3》却以 3 年为周期，更长的时间带来的是具有突破性的游戏新面貌。本作是三部曲的终结篇，除了战斗规模将空前壮烈，“虚幻引擎 3.5”的首次使用也将把 X360 的机能表现力推向极致。此外，本作也会有游戏系统方面的重大创新，原本是计划在 Spike TV 的游戏颁奖礼期间公布“将令业界震惊的新玩法”，但是因故推迟。本作的发售时间从 2011 年春季延期到秋季，极有可能是为了增加这种神秘新玩法。

求生之路

最畅销的第三方完全独占游戏

游戏名	发售日	媒体综合评分	销量
求生之路	2008 年 11 月 17 日	89.34	293 万
求生之路 2	2009 年 11 月 17 日	89.22	303 万

在 PS3 的销量逐渐追上 X360 后，很多原本 X360 独占的游戏都推出了 PS3 移植版，一如既往地保持 X360 独占的游戏并不多。《求生之路》是销量最高的 X360 第三方完全独占游戏系列，是 Valve 继《半条命》之后最成功的品牌。《求生之路》拥有令人上瘾的丰富重玩价值，就连小岛秀夫都表示玩到不能自拔。多人合作模式更是游戏的最大亮点，被 IGN、Spike TV 等评为 2008 年最佳多人游戏。《求生之路 2》开发周期不到一年，与前作相比变化不大，其实只能算个资料片。不过在 EA 与 Valve 联合投入 2500 万美元巨资的宣传轰炸下，游戏销量再创新高。

续作展望

《求生之路 2》只是对前作的补充与完善，虽然喜欢前作的玩家仍然照单全收，不过玩了两年多的合作杀丧尸游戏后，玩家需要看到的是真正的进化。Valve 保持了守口如瓶的一贯作风，对《求生之路 3》只字不提。负责开发该系列的龟岩工作室被 Valve 收购后不久就被关闭了，多数员工被并入 Valve 的其他部门，与其创始人 Michael Booth 一起从事另外一款新作的开发，而这款新作的真实身分至今未公布。但是在 2010 年 2 月，龟岩工作室的官方网站突然出现，并表示他们已经通过改革获得重生，正在开发一款新作。2010 年 6 与，龟岩宣布成立一家分公司，叫做“龟岩车库”，专门制作休闲游戏。据报道，龟岩工作室正在为他们的新作寻找发行商，但是因为《求生之路》的版权属于 Valve，因此龟岩的新作应该不是《求生之路 3》。

丧尸围城

先声夺人的丧尸大军

游戏名	发售日	媒体综合评分	销量
丧尸围城	2006 年 8 月 8 日	85.12	183 万
丧尸围城 2	2010 年 9 月 24 日	80.29	75 万

新主机的到来对于每个厂商都是必须紧紧把握的重要商机，利用整个业界对新主机的关注，正是打造原创新系列、聚集人气的最佳契机。向来积极应对新主机的 Capcom 抓住了商机，在很多厂商都对 X360 的机能特点不得要领时，Capcom 的《丧尸围城》以满屏的尸群宣告了丧尸游戏新时代的到来，同时证明了 X360 的游戏不止是 Xbox 的高清化，强大的性能可以实现 Xbox 时代不可能做到的游戏新体验。当初游戏刚公布时，以

其塞满屏幕的丧尸群成为业界话题，Capcom 因而再次荣膺“丧尸之王”美誉。另外，《丧尸围城》会导致 X360 三红的报道在当时广为流传，虽然不是什么好事，不过似乎从另一个角度说明这是一款能让 X360 全速运转的实力之作。《丧尸围城》的诞生为 Capcom 抢占次世代市场开了个好头，Capcom 不像其他日本厂商那样，因为对 X360 的前景缺乏信心而干等 PS3，及早投入精英力量，开发能发挥 X360 性能潜力的大作，使 Capcom 的技术实力站上了日本业界的顶点。

《丧尸围城 2》发售时，Capcom 已经失去了在次世代市场上的优势。这款外包给蓝堡工作室开发的游戏因为合作方面存在的问题，开发周期从两年拖到 4 年，不过总体来说成果还算令人满意。虽然该作不再是 X360 独占，但是 Capcom 为 X360 提供了两个独占资料片，X360 仍是丧尸屠杀者们的最佳选择。

续作展望

《丧尸围城》的缔造者稻船敬二在 2010 年 10 月离开了 Capcom，给《丧尸围城》的未来发展留下了一个大大的问号。不过在辞职前，稻船敬二曾表示《丧尸围城 3》还会由蓝堡工作室开发。Capcom 在 2010 年 9 月收购了这家位于加拿大温哥华的工作室，将《丧尸围城》交由其掌管的目的非常明显。其实稻船敬二在《丧尸围城 2》的开发过程中参与的内容并不多，已更名为“Capcom 温哥华”的蓝堡完全有能力独立开发《丧尸围城 3》。最近 Capcom 的首席运营官 David Reeves 表示，因为《丧尸围城 2》的成功，《丧尸围城 3》的开发成为必然，而且该作将会延续二代的故事，在该作发售前还会通过 DLC 衔接两代之间的故事。

失落的星球

耀眼而短暂的流星

游戏名	发售日	媒体综合评分	销量
失落的星球	2007 年 1 月 12 日	78.60	184 万
失落的星球 2	2010 年 5 月 11 日	68.03	47 万

PS2 时代，稻船敬二以一款《鬼武者》一炮而红，到了高清时代，他也不忘明星攻势，花钱聘请了韩国巨星李秉宪为他的新作《失落的星球》增色，只不过这次不是围绕索尼的平台，而是全力支持 X360。如果说《丧尸围城》是 Capcom 试水高清时代的游戏，那么《失落的星球》可以说是 Capcom 在次世代战争中选择微软阵营的标志。这是 Capcom 继《生化危机 4》以来投资最大的游戏，营造出来的磅礴气势在当时的日式游戏中也可以说是无出其右。最终，超过 180 万套的销量证明 Capcom 的投资物有所值，如果算上后来推出的 PS3 移植版，总计销量超过 280 万套。

《失落的星球》的魅力在于与巨大的怪物进行战斗，强力的武器、充满迫力的怪物、出色的画面都堪称 Capcom 在动作类型上的新突破。可惜续作《失落的星球 2》有狗尾续貂之嫌，虽然使用了 Capcom 最新的 MT Framework 2.0 引擎，但是 AI、镜头设置和关卡设计都存在诸多问题，怪物虽然如山一般庞大，但实际战斗时并没有想像般恢弘壮观。总的来说，这款曾被 Capcom 预估销售 370 万套以上的游戏是 Capcom 近年来最惨的一次滑铁卢，原本在 X360 玩家中颇具份量的品牌面临终结的危险。

续作展望

因为二代销量与口碑的惨败，《失落的星球》有可能永远失落。令人意外的是，担任制作人的竹内润并未因此而受到处罚，反而因为稻船敬二的离去而晋升为 Capcom 家用机游戏开发的总负责人。这意味着只要竹内润愿意，他仍然可以调度预算，投入续作的开发，为之前的惨败雪耻。

除暴战警

GTA 之父的复出

游戏名	发售日	媒体综合评分	销量
除暴战警	2007 年 2 月 20 日	83.16	172 万
除暴战警 2	2010 年 7 月 8 日	71.36	72 万

在《横行霸道 III》发售并成为社会现象之前，系列缔造者 David Jones 就已经离开了开发团队，所以他并没有享受到《GTA》的辉煌与荣耀。不过没有人忘记他是“GTA 之父”的事实，所以当他对外宣布要开发一款游戏性超越《GTA》的游戏时，发行商们都表现出浓厚的兴趣。《除暴战警》从 2002 年开始制作，因为错失《GTAIII》而懊悔不已的微软立刻决定注资，于是该作以 Xbox 为目标进行开发。但是一直到 2004 年，《除暴战警》都没有要做完的迹象，当时微软已经开始向第三方演示 X360 的样机，于是干脆把《除暴战警》变

成了 X360 游戏。

《除暴战警》是一款开发进度不断推后、制作预算大幅超支的游戏，而且到了制作后期请来大批测试员进行测试后，超过 70% 的测试者表示对该作不感兴趣。意识到情况不妙的微软只能通过“购买《除暴战警》可获得《光环3》多人模式测试资格”的方式为该作助力，最后总算达到 170 万以上的销量。因为 David Jones 的即时世界工作室在该作中的糟糕表现，微软将续作交给 Ruffian Games 开发，结果却出现创新不足、与前作过于相似等问题，无论是销量还是口碑都令人失望。

续作展望

David Jones 的即时世界工作室在《除暴战警》之后全力开发累计投资额达到 1 亿美元的网络游戏《APB》，由于该作的惨败，即时世界工作室陷入倒闭危机。David Jones 看来很难再有所为，而“《除暴战警》系列”也难以为继。《除暴战警 2》发售后，Destructoid 网站编辑就说该作“没有存在的理由”，也许今后不会再有《除暴战警 3》。

黑道圣徒

GTA 强力挑战者

游戏名	发售日	媒体综合评分	销量
黑道圣徒	2006 年 8 月 29 日	82.43	205 万
黑道圣徒 2	2008 年 10 月 14 日	82.92	199 万

自从《横行霸道 III》横空出世，想要分一杯羹的模仿者们不计其数，但是 Rockstar 在 4 年时间里接连推出 3 款《GTA》正统续作，让竞争者们都难以存活。次世代转型期成为 GTA 式游戏钻空子的好机会。THQ 的《黑道圣徒》就是趁着《GTAIV》的开发经年累月，在空档期里趁机抢市场的游戏。

当初《黑道圣徒》第一作刚公布时，就是以“首款高清 GTA 式游戏”为最大的噱头，THQ 对开发商 Volition 最大的要求就是必须要赶在《GTAIV》之前发售，而且越早越好。THQ 不需要像 Rockstar 一样兼顾 PS3，《黑道圣徒》完全围绕 X360 开发，所以能在 PS3 发售之前就顺利上市。事实也证明了 THQ 提前抢占沙箱游戏市场的英明，《黑道圣徒》是 2006 年最畅销的 X360 游戏之一，推动 THQ 财年销售额大增 27%，达到 10.3 亿美元，并且实现 6800 万美元的净利润，续作项目立即启动。当时《GTAIV》已经公布，但 THQ 仍然对《黑道圣徒 2》充满信心，还在广告中讥讽《GTAIV》缺乏重玩价值。虽然《黑道圣徒 2》发售时，《GTAIV》已经上市，在 THQ 的强大广告攻势下（例如聘请著名色情明星造势），《黑道圣徒 2》X360 版仍然获得将近 200 万套的销量，算上 PS3 和 PC 版，总计销量超过 350 万套。如果说《GTAIV》是一部年度票房大片，那么《黑道圣徒 2》可以说是一部优秀的 B 级片，更有活泼恶搞的精神，欢乐而充满趣味性，当时不少媒体认为本作比《GTAIV》更有趣。

续作展望

《黑道圣徒 3》从 2008 年秋季《黑道圣徒 2》发售后就已经开始制作，当时的计划是在 2010 年冬季发售。但是在游戏开发过程中，Volition 工作室发生巨变，80 多名员工集体出走，导致开发进度不断推后，原本预定于 E3 2010 公布的游戏详情也因为开发度不够高而取消。除了人才流失的影响外，本作也进行了一次重大的技术升级，之前遭到非议的画面质量会有很大的提升，为了这种新引擎技术，THQ 多花了一年的时间。THQ 副总裁 Danny Bilson 表示，本作将会让所有玩家大吃一惊。他还透露，《黑道圣徒》的电影版正在拍摄中，很可能会与游戏版同步推出。

炽焰帝国

来自韩国的最强军团

游戏名	发售日	媒体综合评分	销量
炽焰帝国 远征	2004 年 10 月 12 日	82.22	–
炽焰帝国 英雄	2005 年 9 月 20 日	77.61	–
炽焰帝国 末日之环	2008 年 1 月 8 日	55.80	33 万

虽然家用机玩家大多对来自韩国的泡菜网游们大多不屑一顾，但是不得不承认，规模庞大的网游市场确实培养韩国游戏厂商达到了世界级的开发实力。在网游一统天下的市场行情中，也有部分韩国公司打起了家用机游戏的主意。Phantagram 是韩国在家用机游戏方面最为进取的游戏厂商，他们制作的《炽焰帝国 远征》可以说是韩国游戏业在 Xbox 上的最高成就。《炽焰帝国》原本是一款类似于《魔兽争霸》

的即时战略游戏，而《炽焰帝国远征》进化为一款“动作＋战略”型游戏，直观一点来说，它相当于《真·三国无双》与《决战》的结合，在动作性和策略性方面都有出色表现，而且能实现同屏最多150人的大战场面，十分恢弘壮观，与欧美一流大作相比也不遑多让，证明了Phantagram的实力。该作曾获得韩国KOEX游戏大奖的“总统奖”，代表了韩国游戏业界的最高实力。

直到现在，仍然没有哪家游戏公司能完美解决家用机即时战略游戏的操作与系统平衡性，而Phantagram在6年前就已经做到动作与战略两不误，获得业界一致好评。可惜只用不到一年时间仓促完成的续作不进反退，颇为令人失望。《炽焰帝国》接连两作均由微软发行，Phantagram还通过与微软的合作，在其撮合下与日本的Q Entertainment合作开发了《九十九夜》，在国际市场上声名鹊起。不过正是因为这款游戏，外传性质的续作《炽焰帝国末日之环》转交给韩国另一家公司Blueside制作，完全变成了一款美式动作RPG，在业界恶评如潮。

续作展望

为挽救《炽焰帝国》的声誉，Phantagram正在与Blueside合力制作《炽焰帝国 II》，游戏类型回归原点。在该作的开发过程中，Blueside发生内乱，大批核心人员集体出走，成立了新公司Inuka。这导致《炽焰帝国 II》开发工作一度难以继续，不过从2010年中开始，通过内部整改和招兵买马，《炽焰帝国 II》已顺利走出困局。作为系列正统续作在X360上的首次亮相，本作使用最新的FAME Tech 2引擎，近期公布的最新画面非常惊人，新增的攻城战模式将会重现魔幻战争电影中的壮观场面。另外，本作还将首创“大规模多人在线即时战略”的概念，超大型网络战争场面充分表现韩国厂商在网游方面得心应手的强大实力。

九十九夜

充满话题性的《无双》模仿者

游戏名	发售日	媒体综合评分	销量
九十九夜	2006年4月20日	63.47	38万
九十九夜 II	2010年6月29日	50.17	7万

微软对亚洲市场的重视有目共睹，不仅在日本大量烧钱，微软在韩国与中国也积极部署。在中国，微软率先宣布所有第一方游戏都将中文化，在韩国，微软对一些有实力但国际知名度不高的公司提供了资金与渠道支持。通过微软的撮合，韩国的Phantagram与日本的Q Entertainment合作，打造了试图挑战《无双》的《九十九夜》。该作使用了Phantagram的FAME Tech引擎，在X360的初期游戏中堪称画面拔群。不过它对于《无双》的模仿徒有其形而未具其神，市场反响恶劣。由Q Entertainment和Feelplus这两家日本公司合作的续作继续劣化，被媒体批得一无是处，从微软手中接过发行权的Konami对此后悔不迭。

续作展望

眼下《无双》类游戏的日子本来就不好过，《九十九夜》作为《无双》的劣质模仿者，已经没有存在的必要。《九十九夜 II》以7万套的销量大暴死之后，无论是发行商还是玩家，估计都不会再为续作掏钱。

宝贝万岁

微软的低龄化实验

游戏名	发售日	媒体综合评分	销量
宝贝万岁	2006年11月9日	85.39	166万
宝贝万岁 聚会动物	2007年10月30日	58.00	19万
宝贝万岁 天堂的烦恼	2008年9月2日	82.25	39万

微软通过FPS为代表的核心玩家群体迅速抢占市场，但质疑之声也随之而来。不少分析家认为，缺乏对低龄市场的吸引力将成为微软最大的发展阻力，因此开发适合少年儿童的游戏成为微软的当务之急。在任天堂时代开发了《超级大金刚》、《班卓熊大冒险》等著名游戏系列的Rare肩负着为微软开拓儿童市场的重任，Rare从任天堂的《动物之森》获得灵感，开发了一款关于动物与生活模拟的游戏。《宝贝万岁》完全借鉴了任天堂的品牌运作模式，在游戏规划初期，就同时展开了多媒体的发展计划，与著名儿童电视节目公司4 Kids Entertainment合作，制作了《宝贝万岁》的系列动画片，在美国

和欧洲的多个儿童频道播出。《宝贝万岁》获得了相当高的业界评价，还拿到了多项重量级大奖，可惜“吸引低龄玩家”的目的却没有达到。微软通过与主机同捆赠送的方式将《宝贝万岁》“卖掉”了166万套，其中真正的儿童玩家并不多。之后两款续作不再采取捆绑赠送的促销手段，销量果然“原形毕露”，证明该系列缺乏发展实力。

续作展望

《宝贝万岁》的惨败除了因为微软在儿童市场上的宣传不够到位，其本身的游戏系统对儿童玩家来说过于复杂，而且纸片状的动物也不够可爱，这些都是儿童玩家们对它提不起兴趣的主要原因。Kinect 发售后，微软在低龄与家庭市场再次展开强大攻势，但这并不表示《宝贝万岁》有再次被微软当宝贝呵护的可能。微软重点宣传的是《Kinect 动物》那种简单易玩、有真实可爱动物的游戏，虽然游戏评价并不高，但是很受小玩家欢迎。“简单有趣”是今后微软在低龄市场上的主要方向。

DOAX

最养眼的美丽风景

游戏名	发售日	媒体综合评分	销量
死或生 极限沙滩排球	2003年1月22日	74.12	56万
死或生 极限沙滩排球2	2006年11月13日	54.35	22万

板垣伴信是一位充满邪恶气息的游戏制作人，从他压迫程序员们用大量精力开发乳摇系统，就可以看出他的“心术不正”。话虽如此，板垣伴信创造的《死或生》与《忍者龙剑传》都有其自身的内涵，身材傲人的女性只不过是用来吸引眼球的一种手段，平均百万以上的销量靠的是出色的游戏性。然而《死或生 极限沙滩排球》却沦为一款彻彻底底的卖肉游戏。在2002年的日本游戏杂志中，没有哪款Xbox游戏的曝光度比《DOAX》更高。每隔几天就会有一本新的日刊将大堆泳装图一放，轻轻松松就做出一篇养眼又有娱乐性的前线报道。在网上流传的游戏截图更是多到了泛滥的地步。虽然在游戏发售前，玩家就已经知道这是一款“只需眼观、无需亵玩”的游戏，但是那些汹涌的波涛还是引无数玩家竟折腰。这样的欣赏型游戏竟然卖掉了50多万套，在日本第三方近十年的Xbox系主机奋斗史上位列前茅，让人不得不感叹荷尔蒙的力量。

很多玩家购买《DOAX》可能就是为了图个新鲜，买回家玩了几个小时后可能就呵欠连天了。所以续作在X360上登场时，虽然邪恶程度有增无减，乳摇系统也进化为左右两边可按照其各自的物理特性单独抖动，但继续为多边形美女们掏腰包的玩家大大减少。

续作展望

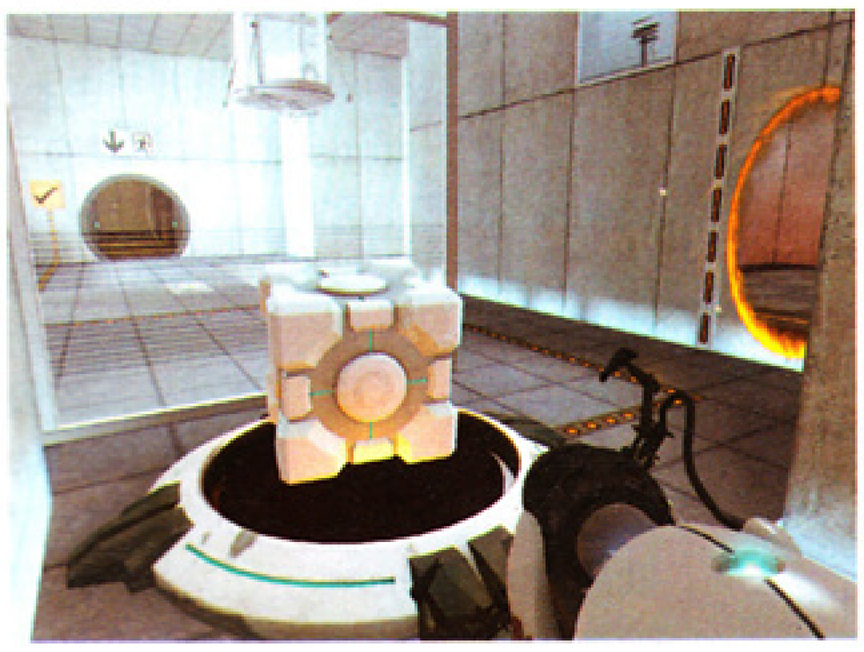
板垣伴信离开Tecmo后，Team Ninja元气大伤，至今没有公布《DOA》新作。如今与《死或生4》的发售已相隔6年，却没有任何迹象表明《死或生5》正在开发。按照之前两作的惯例，如果存在《DOAX3》，那也应该是《死或生5》发售后，再用其引擎与现成的人物建模来制作《DOAX3》。2010年初曾有传闻称《死或生5》已经在开发，将会是PS3限期独占游戏，但是传闻的来源是可信度并不高的《OPM》杂志传闻板块。目前Team Ninja正在开发的游戏有《仁王》和《忍者龙剑传III》，似乎并没有足够的人手再同时开发一个《DOA5》。尽管如此，《DOA》曾是Tecmo最重要的品牌，不可能因为板垣伴信的离去而就此放弃。但是如果让Team Ninja完成了手头上的两款游戏后再做《DOA5》，玩家可能还要再等个三五年。其实将《DOA》外包给其他公司或者交给Koei方面制作是个不错的主意，再说最近Koei的游戏中，女性角色们的身材与暴露程度很有朝Team Ninja靠拢的趋势……

入口

Xbox 家族史上最高分！

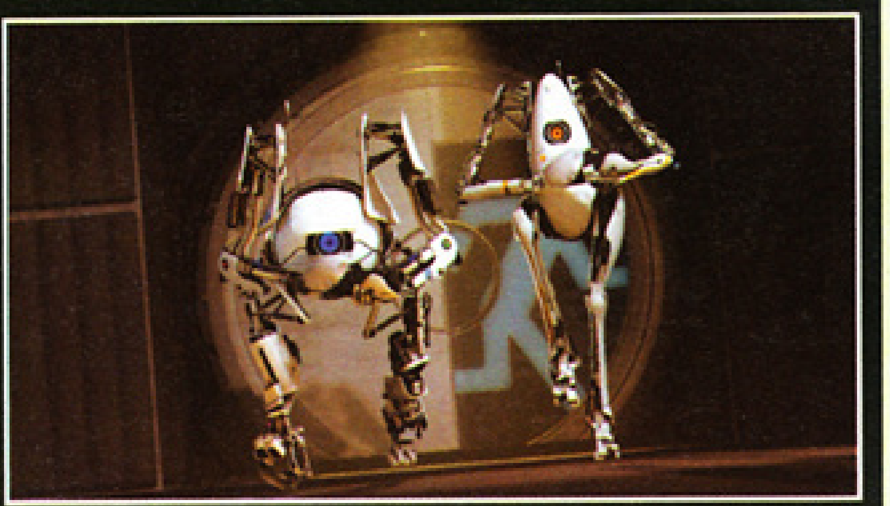
游戏名	发售日	媒体综合评分	销量
入口	2007年10月19日	96.19	135万

从Xbox到X360，媒体综合评分最高的游戏不是《光环》、不是《战争机器》，甚至也不是《GTAIV》、《现代战争》等跨平台游戏，而是一个令人意外的黑马——《半条命2 橙盒版》，或者更精确的说是这款合集型游戏中附带的实验型作品《入口》。这是一款由几名学生构思开发的创意游戏，通过类似于哆啦A梦道具“任意门”的空间穿梭功能，实现变化无穷的游戏体验。而且用特殊装置打开的空间入口不仅能实现空间转移，还能实现物理特性的转移，使游戏变得更加奇妙。于是，本来只是一个免费迷你游戏的《入口》喧宾夺主地成为《橙盒版》的最大卖点，赢得2008年游戏开发者大会的年度最佳游戏大奖，《连线》杂志甚至将其评为“21世纪第一个十年最具影响力游戏”之一。



续作展望

因为《入口》的巨大成功，续作《入口2》不再是附赠的小游戏，而是一款完整的3A级大作，已经确定将于2011年4月20日发售。《入口2》除了加入更充实的剧情外，其核心游戏机制也会被进一步挖掘和拓展，制作人Erik Johnson表示他的目标是再次让玩家感到惊讶，该系列的前景将会“非常美好”。本作最大的特色是增加了双人合作模式，还有为物体表面赋予特殊物理属性的特殊颜料。本作的单人与双人模式总流程为12小时左右。



铁骑

史上最复杂控制器的震撼

游戏名	发售日	媒体综合评分	销量
铁骑	2002 年 11 月 21 日	83.31	2 万（日本）
铁骑大战	2004 年 2 月 26 日	74.17	1.5 万（日本）

按照销量来说，《铁骑》是一个失败的游戏系列，但是它的话题性，以及对于业界的启示意义并不是那区区几万的销量能够衡量。《铁骑》带给人们的，是每个人少年时都曾有过的梦想：驾驶巨大的机器人战斗！尤其是在几乎每个男孩都是机器人迷的日本，像动画片中的机师一样，驾驶机器人在战场上驰骋，光是想想就能让少年们热血燃烧。日本的街机厅里很早就出现了模拟机器人驾驶舱的巨型街机筐体，但是每局数百日元的价格并不是每个玩家都能无拘无束地玩到过瘾。Capcom 让超级机器人迷有实现梦想的机会，《铁骑》就是一款无论界面还是控制器都极为专业的机器人战斗模拟游戏。虽然游戏与控制器的套装价格高达 19800 日元，但是对于一些机器人真饭来说，能用这个价格实现梦想也不算什么。《铁骑》的控制器

由两个摇杆、三个踏板和 40 个按键组成，是当之无愧的史上最复杂控制器。每一局任务开始时，玩家就要用多到疯狂的按钮将机器人“启动”，对机器人的操控细微到“擦掉显示器上的泥巴”等小细节。其实该作原本是 PS2 游戏，中途 Capcom 收到了 Xbox 的开发机，开发团队发现 Xbox 性能强大得多，只有 Xbox 才能更好地实现他们的构想，所以就改为 Xbox 游戏。由于太追求真实机器人操作的专业与复杂性，本作的游戏性并不理想，显得曲高和寡，而且因为控制器太贵，因此游戏销量极低。制作人稻叶敦志表示，开发本作的目的，是为了证明“在游戏产业能实现其他媒体无法实现的东西”。他还透露《铁骑》虽然销量很低，但是并未亏损，还有一点点的利润。

可能是因为稻叶敦志所说的那一点点的利润，还有网络模式从原作中取消的遗憾，Capcom 在两年后推出了以网络大战为卖点的《铁骑大战》。巨资买下《铁骑》控制器的玩家终于可以把这个大家伙从橱柜里取出来了！不过日本的 Xbox LIVE 用户本来就少，拥有 40 键控制器的玩家更加少之又少，《铁骑大战》的下场也就可想而知了。

续作展望

在 TGS2010 的微软发布会中，《重铁骑》无疑是最令人意外的惊喜。开发该作的理由，是因为原作虽然销量不高，但业界知名度很高，很多玩家都对《铁骑》这款有着传奇色彩的游戏慕名已久，只是因为它的控制器售价太高才无缘得见。而《重铁骑》将会利用 Kinect 控制器，让机器人模拟战斗体验飞入寻常百姓家。负责本作开发的是机器人动作游戏专家 FromSoftware，虽然 Capcom 并未公布游戏系统详情，但是从日本的一些机器人动画中就可以找到线索，机舱里机师的动作与机器人同步，飞行、加速、射击等动作以模拟的按键和摇杆操作来实现，这就是既能满足“萝卜控”的梦想，又兼顾成本与娱乐性的合理操作方式。

情已逝，缘难续
——X360 的原创与绝响

自从 Xbox 败下阵来，微软痛定思痛，将全部资源转移到 X360，微软知道“创造最强盛的游戏阵容”才能立于不败之地。自从 2004 年 X360 的基本规格确定，微软以诚恳的态度、带着成捆的钞票，到处寻找开发商与发行商伙伴，为 X360 的首发与长期软件计划而费尽心力。微软不仅需要大作，更需要长期稳定的大作供应，中间不能有断档和冷场的时候。但是要让那些大牌厂商把他们的大牌系列做成 X360 独占游戏并不容易，微软可能不仅拿不到任何权利金收入，反而还要倒贴大笔的开发和宣传费用。而且即便如此，《GTA》、《麦登 NFL》那样的超大作也不可能拿下独占权。微软费尽九牛二虎之力获得的《上古卷轴 IV》、《幽灵行动 尖峰战士》等品牌大作，到最后都变成了限期独占。只有原创游戏才能取得真正的独占权，微软不仅向那些名开发商的大作计划投资，也向一些二线开发商的潜力项目提供资助。由于资助的项目太多，质量难免良莠不齐，出现一些公布时野心勃勃，结果却悲剧收场、续作计划也不了了之的游戏。

《救世魔神》就是一款野心太大而实力太小的游戏。这是历史上开发时间最长的游戏之一，从 1999 年就开始制作，最初是计划做成 4 张碟的 PS 大作，之后因为开发商硅骑士与任天堂的亲密关系，平台转移到 NGC，之后断断续续的开发了几年时间，直到 NGC 大势已去，仍然没有做出成果。到 2005 年，微软买下了发行权，《救世魔神》于是变成了 X360 游戏。然后是再度经历数次延期，从原定的 2006 年冬季一直延期到 2008 年 8 月才发售。在此过程中，微软一度威胁硅骑士要停止向他们提供开发资金，为了应付微软，《救世魔神》开发后期明显是草草了事，最后游戏出现诸多问题，在业界广受恶评。硅骑士工作室不仅没有自我反省，还状告 Epic Games，指责其“虚幻引擎 3”存在技术问题，才会导致他们的进度受到影响。而 Epic Games 进行了反诉讼，控告硅骑士用了他们的引擎却不支付授权费。这起官司结果如何并不重要，最后的结局是：微软投入巨资开发和宣传的《救世魔神》在销量和口碑上都彻底失败，微软不再信任硅骑士，原本规划了三部曲的《救世魔神》无法启动续作，失去资金来源的硅骑士不得不大幅裁员，目前处境堪忧。

巧合的是，另外一款惨败的 X360 原创独占游戏也和《救世魔神》一样有着相似的漫长开发经历。《掠食》是一款开发时间几乎与《永远的毁灭公爵》一样悠久的游戏，早在 1995 年就已经公布，当时的计划是打造成一个使用最尖端引擎技术、有着业界最强画面的大作，它的开发商就是 3D Realms。在游戏历史上，也只有 3D Realms 这家神一般的厂商能将游戏开发周期拖到 10 年以上，这家公司对于引擎技术习惯性的“见异思迁”导致《掠食》在引擎的不断更换中持续性延期。比《永远的毁灭公爵》稍微幸运的是，3D Realms 最后总算选定了 id Tech 4 引擎，游戏由 Human Head 工作室接手。在

《掠食》公布十周年之际，终于在E3展上再次公布崭新面貌。《掠食》提出的“入口技术”开发概念有点类似于Valve的《入口》，游戏的画面与系统都获得了不错的评价，不过多人模式广遭恶评，游戏销量难以令人满意。虽然《掠食》发售后不久，3D Realms的Scott Miller就宣布续作已经在开发中，但是由始至终都没有公布游戏画面。2009年3D Realms宣告破产，《掠食》的版权被Zenimax买走，所以《掠食2》还算是有出现的可能，只不过期待该作的人恐怕没几个。

可能很多人都没有意识到，拥有原创X360独占游戏最多的地区不是美国本土，更不是欧洲，而是微软总是对之无可奈何的日本。微软在日本的努力有目共睹，为了打开这个近乎封闭的市场，微软向日本第三方们提供了令欧美大厂也要艳羡的条件，包括权利金的减免、开发费用补贴和宣传支持等等。当然，享受这些条件的前提是游戏必须为X360独占。日本第三方虽然并不看好X360在日本的发展，但是几乎所有日厂都对欧美广阔市场垂涎三尺，他们对于借助X360提高在海外的市场份额充满信心。此外，PS3在日本的初期发展过于缓慢，卖了两年多销量也不过200万，与其为当时用户寥寥无几的PS3开发游戏，还不如就交给X360独占，还能赚一些微软给的开发补助。于是在2008年之前，日本的PS3游戏屈指可数，高清大作几乎都出自X360。2006～2007年成为X360在日本发展的黄金时期。

在日本的第三方中，微软的重点目标是Square Enix。在Xbox时代，微软就曾多次试图收购Square，可惜当时索尼是Square的大股东，所以微软不仅收购不成，就连想一亲芳泽、拿到个独占游戏的念头也只能是幻想。Square与Enix合并之后，索尼的持股比例逐渐降低，对其集团运作的支配力也日趋减弱，微软与SE之间的密切合作成为可能。SE为X360开发的独占游戏反映了日厂的典型心态：有较强动作要素的《无尽的未知》和使用“虚幻引擎3”开发的《最后的神迹》都是“立足日本，意在海外”，SE希望借微软的宣传力量，将这两个新牌子在海外打响名声，所以原本跨平台的《最后的神迹》改成了X360独占。

《无尽的未知》与《最后的神迹》都是SE的试金石，是在次世代局势不明朗之时，以最低的风险对市场的试探。就算游戏失败，因为有微软的资助，所以造成的损失会降到最低。但是“降低风险”的战略前提注定了SE不会在这些游戏身上投入巨资，宏伟的构想遭遇低廉的投资，注定了失败的结局。很多日厂开发的X360游戏都存在类似的问题，比如FromSoftware的《忍者之刃》，在这款游戏中，可以看到《忍者龙剑传》、《鬼泣》、《战神》等众多动作游戏大作的影子，FromSoftware对它的期望值显然很高。然而在高清时代里，大作是用真金白银堆砌起来的，用不多的预算开发3A级大作，其结果可能是死得更快。日本的很多X360原创游戏都有同类毛病，原因可能有两点：其一是日厂尚未适应高清游戏的制作规模，同样的世界观规模，在高清主机上所需的制作成本比PS2时代高得多，而日厂能拿得出来的费用预算却比PS2时代还要少，结果就只能到处偷工减料，导致游戏质量劣化。另一个原因是开发商为了获得微软的财政支持，需要先搭建一个巨大的游戏框架，让微软相信这是一款有能力带动硬件销量的大作，所以日厂们先搭建了看起来很美的空中楼阁，在微软的支援与优惠兑现的同时，他们自己却成了铁公鸡，用有限的投入在巨大的框架上搭建了一个空壳。于是那些在公布时说的天花乱坠的游戏在发售时纷纷原形毕露。微软在日本投入了巨资，获得了数量可观、看起来也相当壮观的独占大作群，到头来却是竹篮打水一场空。《最后的神迹》、《无尽的未知》、《忍者之刃》、《信赖铃音》……这些曾引起业界强烈关注的名字恐怕会成为绝响，出现续作的可能性微乎其微……

微软在日本的失败，外在原因是日本玩家的排外本质，而内在原因是微软对当地市场始终是把握不透。微软与日厂的合作采取撒大网的方式，太讲究数量，却欠缺真正的3A级大作。从2005年末X360在日本发售，“今年假期会有XX款游戏发售”就是日本微软一成不变的宣传口号，一直到2009年眼看着大势已去，日本微软仍在坚持这一口号。殊不知，在市场相对狭小的日本，更需要的向来就是巨作效应，而不是软件多样性。如果微软一开始就把花在其他RPG身上的钱全部用于收买《最终幻想XIII》的独占权，可能如今X360在日本会是另一种光景。

微软也曾重金聘请坂口博信出山，分配了200多名开发人员供其差遣，花大钱请到鸟山明、井上雄彦等名家，血本打造了《蓝龙》和《失落的奥德赛》，希望成为X360的《勇者斗恶龙》与《最终幻想》。资金与名制作人都到位了，为什么这两款原创大作还是没实现目标？理由是它们都是徒有名将而无雄师，光靠几个名制作人成就不了大作，真正的超大作需要真正的金牌团队。《蓝龙》的开发团队Artoon和《失落的奥德赛》开发商Feelplus都是靠微软的资金而成立，虽然从Square Enix等公司挖了不少人才，但是并没有大作开发经验，与Square Enix第一开发部等真正的RPG王牌军相比，实力差距还是很明显的。更何况，在X360这样一部被日本人冷落的主机上开发原创游戏，没有主机认知度的优势，没有品牌效应的光环，需要的是比《FF》那样的大作系列更强的实力。《蓝龙》与《失落的奥德赛》都是X360在日本最畅销的游戏，可是到头来也就是20万的命，而根据日本的业界常识，超过百万销量的游戏才有改变主机命运的可能。

在《失落的奥德赛》之后，坂口博信与微软之间的合作关系渐渐走到了尽头。坂口博信曾公开批评日本微软的市场运作不给力，认为市场部的无能是游戏销量不佳的关键原因。之后坂口博信与任天堂亲密合作，相继为NDS和Wii开发了多款游戏。今后由坂口博信继续为X360冲锋陷阵的可能性几乎不存在，《失落的奥德赛》终成绝响，而《蓝龙》的版权干脆落到了NBGI手里，今后就算有X360的《蓝龙2》，估计也将是跨平台，而且以该系列在NDS上的表现来看，恐怕没什么机会跻身3A大作之列。

蓝龙	
开发商	MistWalker
发售日	2006年12月7日
媒体综合评分	76.85
销量	56万
失落的奥德赛	
开发商	MistWalker
发售日	2007年12月6日
媒体综合评分	79.79
销量	84万
最后的神迹	
开发商	Square Enix
发售日	2008年11月20日
媒体综合评分	68.07
销量	64万
无尽的未知	
开发商	tri-Ace
发售日	2008年9月11日
媒体综合评分	67.98
销量	60万
信赖铃音 肖邦之梦	
开发商	tri-Crescendo
发售日	2007年9月17日
媒体综合评分	80.32
销量	26万
忍者之刃	
开发商	FromSoftware
发售日	2009年4月7日
媒体综合评分	68.55分
销量	23万
赋法战争	
开发商	FromSoftware
发售日	2006年8月29日
媒体综合评分	72.08
销量	17万
掠食	
开发商	2K Games
发售日	2006年7月11日
媒体综合评分	78.25
销量	30万
救世魔神	
开发商	硅骑士
发售日	2008年8月19日
媒体综合评分	68.45
销量	72万

多年来，微软砸在日本市场的战略投资几乎全部打了水漂，没有给未来留下些什么。然而微软早已明确了对日本永不言败的态度，围绕Kinect的下一轮原创品牌制造计划已经启动。由于X360本轮的战略失利，日本的一线发行商们在Kinect游戏的投资方面比较谨慎，不过Konami、世嘉等进取型厂商对于面向海外的Kinect休闲游戏非常看好，开发了《舞蹈大师》、《索尼克 自由滑板》等颇受好评的游戏。由于Kinect独有的操作特性，每一款Kinect游戏都是独占，只要有一款游戏取得突破，就会对其他厂商产生示范效应。Q Entertainment、七音社等小型开发商也深信Kinect是一个难得的机会，正在积极为其开发游戏，还有一些是微软在日本扶持的小型工作室，他们有的是想像力，而在这种全新的操作界面下，小开发商们不敢想像的百万销量也成为可能，Taito为NDS开发的《料理妈妈》销量超过400万，Hudson为Wii开发的《十项运动》销量超过200万，小厂商们利用操作革命的契机屡屡创造销量奇迹。Kinect对于日本微软和软件商来说都是一个新的起点！

Xbox LIVE：新时代的黎明

文 Lancer 编 星夜 美编 一刀

2010年10月25日，地球上最伟大的软件工程师雷·奥兹（Ray Ozzie）在自己的博客上发表了一篇写给微软高管的备忘录，标题为“新时代的黎明”。这个标题来自1939年纽约世博会的主题口号，当时美国经济经历了十年大萧条，纽约世博会为人们描绘了一个美丽而又仿佛近在眼前的未来，当时所有报章都争相报道附和，为疲惫不堪的人们注入了信心。在之后数年，美国的工业产值跳跃式提高了50%，不断有新技术领域实现突破。

“今天，作为他们的子孙，我们正生活在他们的梦想之中。”奥兹说，现在他的梦想是一个围绕云计算技术的未来，他已经看到这样的新时代露出黎明之光。

在此一个星期之前，奥兹突然宣布辞去微软首席软件架构师的职务，没人知道他的离去是否与之前罗比·巴赫、詹姆斯·艾拉德等高层的接连辞职有关。奥兹说微软因为过去几年的一些错误导致竞争对手后来居上，他呼吁微软“为后PC时代勾勒一幅务实的前景”，他相信未来5年将出现另一个转折点，而IT业与微软正在迎来一个“雄伟壮丽的未来”。

奥兹在其备忘录中提到的具体产品不多，Xbox LIVE是其中之一。奥兹相信未来是“无缝化娱乐”的时代，而Xbox LIVE将成为这个新时代的关键词。

Part.1 小比尔们的网络战争

1997年10月1日的午夜，一伙微软的年轻战士们溜进了网景公司的山景市总部园区，偷偷摸摸地在他们的草坪上放了个大家伙。第二天的太阳升起时，来上班的网景公司员工们看到10英尺高的“e”标志在阳光中闪闪发亮，那是微软IE浏览器的标志，当时刚刚推出了4.0版本。

潜入网景砸场的是微软的年轻精英，他们肩负着微软的网络化未来。他们向网景这家网络先驱发出了战书，预告了雷蒙德的巨人将打响网络的圣战。而微软的那些网络精英们被称作“小比尔”，外界认为比尔·盖茨的接班人将在他们之中诞生，他们分别负责了微软各种业务板块的网络发展。詹姆斯·艾拉德（J Allard）就是其中一人，是他最早向比尔·盖茨阐述了网络的潜能，让起步较晚的微软高姿态杀入刚刚崛起的互联网行业。多年后，他开始了微软的另一场网络征程：这是一场将网络从书房带到客厅的漫长征程，代表着微软将IT业与家电业融合的野心。

2002年5月，微软公布了斥资超过10亿美元的Xbox LIVE计划。当时PS2装机量逼近3000万，而Xbox只有350万用户，在三大主机中垫底。但微软相信网络将成为Xbox的转折点。为了向玩家提供最稳定可靠的网络游戏服务，微软在伦敦、西雅图和东京建造了三座大型网络数据中心，其数据吞吐能力超过Microsoft.com——虽然它本身已是全球最大的网站之一。有人担心微软正走向无底的沼泽，对游戏的投资已经吞掉了微软无数的美金，在游戏网络上的投资将会平白无故地烧掉更多真金白银，而最终微软可能仍然无法撼动索尼与任天堂的地位。

当时微软面临的最大障碍是网络基础设施建设不到位，宽带网络尚未普及，而Xbox LIVE的前提是用户必须有宽带。虽然Xbox LIVE的月费只有10美元，当时美国的宽带服务平均每月收费在40～60美元之间，拥有宽带的家庭只占12%。但微软是有备而来，由于Xbox的核心化战略，拥有Xbox的核心玩家们早已具备了宽带网络接入条件。据微软调查，在Xbox LIVE开通之前，已经有一半以上的Xbox用户安装了宽带。艾拉德相信，网络游戏的无穷魅力会让用户心甘情愿地为宽带付费。1999年他曾与Xbox团队的几名设计师一起探访西雅图的一家街机厅，艾拉德发现有多人模式的街机前总是排着最长的队伍，艾拉德渐渐发现“与人斗其乐无穷”的道理，他相信互联网提供的“社交体验”会成为下一代电视游戏的主要推动力。所以微软

才会为每一台 Xbox 配备价值将近 50 美元的硬盘与宽带网卡。

微软娱乐设备部总裁罗比 · 巴赫（Robert Bach）说，微软要在互联网上建造一个迪士尼乐园，一个让人忘记烦恼、尽情享受愉悦的网络游戏世界。为了带给玩家统一优质的网络体验，Xbox LIVE 采取统一运营、集中管理的运作方式，所有第三方的游戏都在微软的服务器上运行，第三方不需要为他们的游戏购置服务器，但也无法获得 Xbox LIVE 的服务费分成。一些第三方对此表示欢迎，但 EA 等有实力自建网络基础架构的大型发行商对微软的政策嗤之以鼻，EA 不仅反对微软独享网络收益，更担心他们的客户会因为使用了微软的网络而迟早成为微软的客户。于是在 Xbox LIVE 计划正式对外公布之前，EA 率先宣布与索尼结成网络战略联盟。时任 SCEA 总裁的平井一夫说：“如果我是微软，我会先花钱推销更多的主机，而不是建造网络服务。”

与 EA 一样有实力单干的游戏厂商毕竟不多，在微软 10 亿美元投资的诱惑下，Xbox LIVE 初期加盟厂商超过 60 家，不少厂商将微软提供的服务器与网络资源当作免费的午餐，让他们以最低的成本进入网络市场。微软向第三方承诺，未来 5 年内还会投入另外 10 亿美元，Xbox LIVE 的战略投资不会比 Xbox 本身少。2002 年 11 月 15 日，Xbox LIVE 在 Xbox 上市一周年之际正式上线，共 9000 多家零售店提供了“Xbox LIVE 启动包”，同日上架的 Xbox LIVE 游戏有 6 款。从上午 8 点开始，平均每个小时有 2000 名新用户注册账号。Xbox 团队在微软总部园区的自助餐厅里举办了简单的庆祝晚会，整个总部的喷泉都被灯光染成萤绿色。那一天结束时，Xbox LIVE 已经达到了同时 1 万人在线的规模，3 天内，Xbox LIVE 的注册用户数量达到了 8 万人。

Part.2 Xbox LIVE的网络经济

2010 年 5 月 10 日，Apache N4SIR 终于离开了他待了 6 年的世界——他是世界上的最后一个《光环 2》Xbox LIVE 玩家。4 月 15 日微软关闭 Xbox LIVE 后，他和 Noble 14 战队的最后一批战友们将联机状态保持了将近一个月，让《光环 2》的寿命延长了 25 天。最后，撑不住的战友们相继离去，留下 Apache N4SIR 一人孤独地徘徊在《光环 2》的网络世界里。随着 Apache N4SIR 的离去，第一代 Xbox LIVE 顺利结束了自己的历史使命。

《光环 2》是 Xbox LIVE 历史上的一座里程碑，它是 Xbox LIVE 开始加速发展的新起点，是启迪微软以核心向射击游戏大作推进 Xbox LIVE 的催化剂。《光环 2》发售之前，Xbox LIVE 在微软的广告轰炸之下，用了 20 个月才突破百万用户；《光环 2》发售后，只用了半年多 Xbox LIVE 用户就超过了 200 万。90% 的 Xbox LIVE 用户都在玩《光环 2》。在 X360 即将到来时，《光环 2》为并不成功的 Xbox 创造了一个幸福的晚年。

微软知道 Xbox LIVE 还有很长的路要走，在初期阶段，只有核心玩家愿意在购买主机与游戏之余，再花费一笔可观的网费与会员费。如果所有核心向大作都有令人着迷的网络模式，Xbox LIVE 的发展速度将大大加快。于是微软开始有意识地引导第三方在未来的 X360 游戏中增加网络模式。除了向第三方提供网络相关的技术支持与开发工具外，微软还为他们创造了能从网络中获益的新商业模式。

在 Xbox 时代，虽然第三方已经在 Xbox 上摸索家用机游戏的网络化，但缺乏可靠的商业模式为支撑。增加网络模式会大大提高游戏的开发难度，提高制作成本，而微软的 Xbox LIVE 会费尚不能自给，更不可能与第三方分享。第三方从网络中得不到经济利益，自然兴趣大减。《光环 2》的出现向商家们展示了网络的另一种价值——延长游戏的零售寿命。《光环 2》发售后在 Xbox LIVE 长期保持活跃，在《战争机器》诞生之前一直霸占着 Xbox LIVE 在线游戏人气榜首。网络上的人气保持着《光环 2》话题性的长盛不衰，媒体仍乐此不疲地报道《光环 2》的网战情况，所有 Xbox LIVE 用户都无法不注意到人气常年居高不下的《光环 2》，即使是对 FPS 不感兴趣的玩家，也会在这种现象的引导以及 LIVE 好友们的邀请下加入《光环 2》的网络大军。《光环 2》能保持常年热卖并创造销量新高，与 Xbox LIVE 的推动作用密不可分。

借助核心向大作与 Xbox LIVE 互相推动的另一个好处是能提高用户忠诚度。三红危机爆发时，铁杆玩家们因为主机三红而接连买五六台 X360 的报道时有出现，虽然微软提供了免费维修与更换服务，不少玩家因为不堪忍受维修期间与网上战友们分别而另购新机。Xbox LIVE 成为很多玩家生活中不可或缺的一部分，对 Xbox LIVE 的依赖性会让他们在今后的主机换代时毅然选择微软，Xbox LIVE 将成为微软捍卫领土的堡垒。

核心玩家的数量毕竟有限，过完了整个 Xbox 时代，Xbox LIVE 用户所占比例也不超过 10%。为迅速提高用户基数，免费的网络服务必不可少。第二代 Xbox LIVE 将用户分为收费的金会员与免费的银会员，在用户增速数倍增长的

同时，金会员用户的游戏邀请与游说也会让不少银会员升级为金会员。Xbox LIVE 金会员的数量占 X360 用户的 25% 以上，远远高于 Xbox 时代 10% 的网络收费用户比例。

Xbox LIVE 用户数量大幅增加后，网络对于“赚人气”的重要性越来越引起第三方的关注。而 DLC 的出现将人气转化为更直观的经济价值。DLC 的制作与流通成本低廉，一个售价 10 美元的 DLC，发行商拿到手的有 7 美元，一些独占 DLC 发行商甚至可全额收取下载收入。而定价 60 美元的零售版游戏，发行商拿到手的也不过 20 ～ 30 美元。DLC 的收入弥补了第三方无法在 Xbox LIVE 上获得会员费提成的遗憾，全面激活了游戏厂商的热情。如今网络已成为所有 X360 游戏的必备要素，丰富的网络内容是 Xbox LIVE 用户比例不断提高的根本原因。

“《使命召唤》系列”已经取代《光环》成为 Xbox LIVE 人气最高的游戏系列。

据 Xbox 首席运营官 Dennis Durkin 透露，到 2010 年中，Xbox LIVE 金会员数量超过 1250 万人，光是这些用户的服务年费收入就超过 6 亿美元，而 Xbox LIVE 的下载收入超过年费收入，也就是说今年 Xbox LIVE 的收入规模将超过 12 亿美元。专门研究微软市场战略的分析家 Matt Rosoff 说：“Xbox LIVE 帮助微软卖掉了大量主机，并建立了极高的用户忠诚度。大家都说微软缺乏创新能力，这就是他们有能力创新的最好证明。”

多年来互动娱乐部一直是微软的亏钱大户，Xbox LIVE 有望把 Xbox 变成一个暴利业务。据高盛分析家 Sarah Friar 估计，扣除开发成本后，Xbox LIVE 业务的毛利率高达 65%。在 Xbox LIVE 高利润率的推动下，上个财年微软娱乐设备部实现运营收入达 10.4 亿美元，是之前一个财年的六倍。Friar 估计今后 Xbox LIVE 的营业额将以每年 15 ～ 20% 的速度稳步增长。

Xbox LIVE 的丰厚利润不仅让索尼和任天堂眼红，也让第三方要求分享会费收入的呼声日益高涨。Activision Blizzard 首席执行官鲍比·考提克（Bobby Kotick）说：“我们为 Xbox LIVE 带来了大量用户与人气，理应获得合理的回报。”目前 DLC 的利润已经无法满足《使命召唤》等 Xbox LIVE 的揽金大户，第三方认为开发团队呕心沥血制作的网络模式变成微软的敛财工具，他们理应从中分一杯羹。如果 Xbox LIVE 今年的下载收入是 6 亿美元，在数百家游戏开发商、发行商以及影视节目供应商中一分，各厂商分到的蛋糕着实有限。互联网行业的盈利关键在于规模效应，与一些社交网络动辄上亿的用户数量相比，Xbox LIVE 的受众面还是太窄。以核心玩家为基础的 Xbox LIVE 发展战略成就了超过 10 亿美元的年产值，下一阶段必然将以广阔的主流市场为目标。在 Kinect 带领 X360 走向主流化征途的同时，Xbox LIVE 也开始进入与社交网络和电视广播媒体抢夺主流受众的大众化普及阶段。

Part.3 从核心到主流

2008 年 11 月上线的新版 Xbox LIVE 大幅强化了多媒体与网络社区功能，由 Rare 特别设计的 Avatar 形象一改 Xbox 品牌以往的硬汉风格，为亲近主流家庭用户而忍受了核心玩家的嘲讽与辱骂。这是 Xbox LIVE 开始从核心战略过渡到主流战略的标志。

Wii 在主流市场的成功给微软以极大的启示。2007 年唐·马特里克（Don Mattrick）就任微软互动娱乐部副总裁后，就开始全力推进体感操作装置的研究，对应游戏的人物风格则是以 Avatar 为参照。微软的目标是以简便的操作界面吸引主流消费者，在他们玩家庭型体感休闲游戏的同时，通过 Xbox LIVE 提供他们可能感兴趣的内容，例如电影、电视、视频聊天、社交网站，乃至实时播放的电视节目。X360 将取代机顶盒和影碟机，成为每个家庭电视机旁边惟一的娱乐终端，而 Xbox LIVE 将取代有线电视网络，成为普通家庭主要的娱乐节目供应源。Xbox LIVE 有资源整合的优势，通过 Xbox LIVE 就可以获得数字时代所需的一切娱乐资源，微软还欠缺的是将受众群最庞大的有线电视频道也囊括其中。

2010 年 11 月 29 日，路透社的一篇报道披露，微软通过 Xbox LIVE 进军传统电视媒体的计划已经在进行。多年前微软已经通过 MSNBC 和 WebTV 逐鹿电视传媒业，过去一年来，微软在电视传媒业的投资明显加码。微软试图使用一种价格更低的新型互动式电视节目供应方式，取代传统的付费电视，如果目前正在秘密进行的谈判成功，微软将成为一家真正的有线电视运营商。消费者不需要添置有线电视机顶盒，可以直接通过 X360 收看 ABC、NBC、CBS、CNN、ESPN 和福克斯等主要电视频道。与普通机顶盒收视方

Xbox LIVE大事记

2001 年

3 月 28 日：微软在 2001 年春季东京游戏展上首次公开 Xbox 网络服务计划，宣布与 NTT 合作为日本地区提供宽带服务。

2002 年

1 月 8 日：罗比·巴赫在消费电子展中宣布已有 27 家公司为 Xbox 开发网络游戏，Xbox 网络服务预定于夏季启动。

5 月 21 日：微软在 E3 展上宣布 Xbox 网络服务定名为 Xbox LIVE，年费 50 美元，开通时间从原定的夏季推迟到冬季。

11 月 15 日：Xbox LIVE 正式开通，网络套件首周销量超过 15 万。

2003 年

3 月：Xbox LIVE 用户数量突破 35 万，Xbox LIVE“启动套装”销量比 PS2 网络套件高 44%。

式不同的是，Xbox LIVE 用户可以在看电视的同时收发信息，与远方的好友对节目评头品足。消息称微软与电视台的谈判非常顺利，Xbox LIVE 的有线电视服务最早有望于 12 个月内开通。

微软将进军有线电视行业的消息引起强烈关注。付费电视行业正深陷泥沼，观众们宁愿选择更便宜的网络点播服务，Netflix 和 Hulu 在美国风生水起，每月 8 美元即可在线收看电视节目与电影，网速的提升使其观影质量不断改善。这种现象被行业内人士称为“切线”，切掉的是有线电视运营商的生命线。无论未来电视传媒业如何发展，有线电视运营商的暴利时代正在结束。通常运营商采取的是双向盈利渠道，一方面他们向观众征收月费与点播费，另一方面，电视台还要向他们缴纳所谓的“承载费”。网络势力的崛起让电视台有了新的选择，网络点播行业与有线电视运营商之间的竞争将会让电视台受益。

业内人士认为，微软进入电视运营市场只是时间问题。十几年前微软大搞机顶盒概念时就已经表露了自己对有线电视网络的野心，Xbox 计划只不过是其机顶盒计划的另外一种战略形式。最近谷歌已经推出了网络电视服务 Google-TV，其合作伙伴包括索尼，这可能是导致微软开始在电视行业里奔走的主要刺激因素。谷歌是微软网络战略面临的最大威胁，而索尼的“SOS”（Sony Online Service，索尼网络服务）计划精髓与 Live Anywhere 如出一辙。谷歌拥有两倍于微软的服务器数量，拥有更成熟的网络盈利模式，而索尼几乎拥有可与网络连接的全部硬件产品线，当这些用户全部接上 SOS，索尼的网络用户将会以每年数千万的速度增加。如果谷歌与索尼联手，对微软来说，后果不堪设想。

早在 5 年前，Live Anywhere 计划启动时，微软便是以谷歌为假想敌。多年来，持续稳定增长的 Windows 与商务软件等主营业务消磨了微软在网络市场上的斗志，当它意识到网络已经发展到可观的经济规模时，谷歌的势力早已深入网络的每个角落。在谷歌的地盘上，微软恐怕已无法与之硬碰。好在，微软还有 Xbox LIVE，还有谷歌鞭长莫及的客厅网络娱乐。

Part.4 Live Anywhere

2005 年 6 月，微软 CEO 史蒂夫 · 鲍尔默把 15 名最高管理层召集到总部几公里外的一座 19 世纪乡村别墅里。会议的内容很紧急，关系到微软的未来。微软的各个部门都感受到了来自网络的冲击，在 U 型桌上，微软巨头们眉头紧锁，吐露了自己的困境。这场会议足足开了 14 个小时，从新利润模式到消费者的新口味，再到互联网的未来，以及微软该如何改变，各个问题逐一探讨之后，巨头们得出了一个共同的结论：微软需要一次彻底的改革。

比尔 · 盖茨并没有出席这场会议，主持者是刚到微软不到两个月的雷 · 奥兹。这位年过半百、头发花白的软件天才是盖茨在 IT 圈内最敬重的人物，当微软成功说服奥兹加入时，盖茨曾兴奋地对外界说：“奥兹终于来了，微软有救了！”从此奥兹成为盖茨的代理人，替他出席各种重要会议。

那时微软仍然保持 33% 的年均增长率，但华尔街的目光早已转向增长率超过 90% 的谷歌。软件的网络化成为一种新趋势，谷歌通过网络扒走了微软数不清的潜在客户。于是谷歌成为盖茨的眼中钉，他曾坦言最讨厌别人在他面前说谷歌是互联网时代的“思想领袖”。雷 · 奥兹的任务就是为微软重新争得网络时代的主动权。奥兹在上台后的就职声明中说：“我们所做的一切都必须涉及网络。”

奥兹进入微软半年后，Windows Live 上线，融合了搜索引擎、新闻与电子邮件服务，微软的部分软件产品被逐渐搬进了网络，奥兹开始尝试引进谷歌的广告盈利模式。不过这意味着巨额的基础设施投入，微软要在全球范围建设庞大的网络服务器集群，微软攥在手里多年的数百亿美元资本终于要开始出血。鲍尔默对奥兹的投资眼光完全赞同，自从奥兹加入了微软，他隔三岔五就跑到同事的办公室里，兴高采烈地谈论奥兹有多伟大、多惊人，他说他早就知道奥兹是微软最需要的人才，他在 23 年前就想把奥兹招进来。奥兹受到了微软前所未有的礼遇，微软的中层管理人员认为，奥兹将成为继比尔 · 盖茨之后微软的下一个精神领袖。在官僚主义盛行的微软，奥兹更有亲民魅力。

6 月 30 日：Xbox LIVE 用户突破 50 万。

8 月：Xbox LIVE 服务全面升级，加入了 Live Now 和 Live Web 等便于与伙伴交流联系的新功能。

2004 年

4 月：Xbox LIVE 用户突破 75 万。当月 Xbox LIVE 在香港、台湾、新加坡等地区开通。

5 月 11 日：EA 宣布不再抵制 Xbox LIVE，EA 体育游戏将全面对应 Xbox LIVE 的线上游戏功能。

7 月：Xbox LIVE 用户数量终于冲破百万大关，对应 Xbox LIVE 的游戏超过百款，累计游戏时间 1.6 亿小时，东京竟是全球 Xbox LIVE 用户最多的城市。

11 月：Xbox LIVE Arcade 上线，经典游戏下载服务全面启动。

XBOX LIVE arcade

2005 年

3 月 10 日：詹姆斯 · 艾拉德在游戏开发者大会发表基调演讲，喊出“高清时代”口号的同时，首次对外公

布了新一代的 Xbox LIVE。

7 月：由于《光环 2》的横空出世，Xbox LIVE 用户数量骤增，短短一年内增加了 100 万用户。Xbox LIVE 进入以网战超大作推高用户数量的高速发展期。

11 月 22 日：X360 发售，新版 Xbox LIVE 同日上线。

2006 年

5 月 10 日：比尔 · 盖茨首次出席微软 E3 展前发布会，其演讲重点是宏伟的“Live Anywhere”计划，目标是建造一个覆盖书房、客厅与移动设

奥兹用几个星期的时间理清了微软存在的问题，写了一份 51 页的备忘录。他召集微软的最高层，在会上一开始就谈到网络的重要性。在这场会议之后，鲍尔默要求所有对网络计划仍然存在疑虑的管理人员每个星期挤出半天的时间开会，助手们为了帮他们重排日程表而焦头烂额。在鲍尔默办公室附近的会议室里，他们足足开了 8 个星期的会，对各种技术细节进行了讨论。

■雷 · 奥兹

MSN 部门认为广告收入足以成为一个可靠的经济来源，每年全球的广告投放规模大约 5000 亿美元，而软件业产值不过 1200 亿美元。网络广告当前占广告业的比例还很小，但网络成为最大广告投放市场只是时间问题。于是在 2005 年 9 月中旬，鲍尔默宣布进行重大机构重组，奥兹被任命为首席技术官，将 MSN 和 Windows 进行战略融合成为改革重点。Windows Live 就是这次改革的重要果实。

2005 年 11 月 1 日，Windows Live 正式上线，微软在发布会中说："它将会改变所有人使用软件的方式，根据经验，我们相信这将会是一场大变革。它不会像 1990 年代末那样一夜之间骤然发生，但如果我们以 5 年为周期，那将会是一场猛烈的风暴。这就是 LIVE 时代。"就在同一个月后，新一代 Xbox LIVE 随着 X360 的发售而上线，微软的 LIVE 战略在 IT 与消费电子行业同时大步前进。

在 Windows Live 正式对外发布的两天前，盖茨与奥兹向微软最高层的 100 名管理人和技术人员发布了两份备忘录。在那个周末，盖茨刚刚度过自己的 50 大寿，他早有退休的打算，这是他首次将公司最高战略级的产品计划交给手下全权定夺。盖茨在他的备忘录中说，他相信奥兹的备忘录《网络服务的震撼》将成为微软公司历史上的重要转折点，和他本人在 1995 年发布的《互联网浪潮》备忘录（该备忘录发布后微软推出了 IE 浏览器）一样至关重要。

MSN 团队的行动速度达到了微软集团的极限。到 2006 年 4 月，他们同时进行的产品项目超过了 20 种。在一次商业战略评估会中，鲍尔默与盖茨看到了网络计划的发展蓝图，在他们历经沧海的从容表情中露出了惊讶的神色，他们说那是他们见过的最具野心的计划。

一个月后，好莱坞星光大道上迎来了一个贵宾。因为比尔 · 盖茨的到来，星光大道被封住了半条街道，那是 E3 展举办 11 年来比尔 · 盖茨首次出席展前发布会，在中国大剧院的舞台上，他发表了关于"Live Anywhere"的演讲。那就是雷 · 奥兹在过去一年来制定的网络计划的结晶，它不仅覆盖微软掌控的软件业，也将深入 IT 硬件与消费电子行业，目的是建造一个完全附着于网络之上的网络化未来，一切数码电子产品都将通过网络连接在一起，消费者无论在何时何地都可以通过不同的设备获得相同的服务与体验。而这一切的供应者将会是微软。很多年前，比尔 · 盖茨喊出数字十年的口号时就已经预见了那样的网络世界，而在第二个网络十年到来时，微软仍未实现梦想。盖茨希望他退休后，继任者们能帮他完成未竟的理想。

Part.5 无缝化娱乐

在雷 · 奥兹的构想中也包括云计算的发展纲要。第一步是面向商务领域，利用 Windows Live 的服务器集群为企业提供电子邮件托管服务，让中小企业不需要自己购置和维护服务器。以微软庞大的服务器集群能力，挤出一些资源满足这部分需求绰绰有余。但是与未来的需求相比，现在拥有的基础设施只不过是冰山一角。当所有普通消费者都通过云计算技术获取服务器资源，用于享受高清电影与游戏，对服务器集群的需求量几乎将大到无边无际。奥兹的办公桌上有一份 300 页的分布图，按照各个国家标明了未来服务器资源的具体分布位置。奥兹说："就像如今世界各地的水坝、风力发电机和各种自然资源一样，未来的服务器集群也将无处不在。"

按照云计算理论，运算资源就像一种能源，通过服务器向千家万户提供，会比每家每户自己配备计算机或游戏机更高效。这就像从电厂向普通家庭输电比自己拿发电机发电更省钱一样，而且用户再也不需要每隔两三年升级自己的硬件，网络会提供无穷无尽的运算能力——只要你愿意为此支付相应的费用。在那样的时代里，微软将变成一家"发电厂"，如今的游戏机与 PC 制造商们将变成为"发电厂"们提供硬件的供货商。消费者需要的只是一个接收数据的终端，硬件与内容都将与网络融为一体。那时 Xbox 将不复存在，而 Xbox LIVE 将成为主体，或者可以说 Xbox 本身将融入 Xbox LIVE，用户仍然通过 Xbox LIVE 的账号登陆到微软的网络世界，但是不需要通过 X720 或者 X1080，服务器端会根据你的操作指令，将你想看到的游戏画面直接处理好，然后通过网线送到你的数据接收端。这一切都将在网络的另一端完成，客户端是什么设备并不重要，不管是电视机内置或者放在旁边的机顶盒，还是手机或者平板电脑，获得的是同样优质的内容，客户端设备的运算能力不会再对内容的质量造成约束。这就是比尔 · 盖茨所说的"Live Anywhere"的真谛。

云计算时代的根本在于服务器集群的规模。

备的统一化网络服务，用网络连接各种消费电子产品。

11 月 22 日：X360 发售一周年之际，X360 的 Video Marketplace 在线影视节目卖场正式开通，首批有两家电影公司和 12 家电视台提供节目。

2007 年

5 月：Live Anywhere 计划的重点——Windows Live 上线，Vista 用户可在 PC 上访问 Xbox LIVE 帐号。

7 月：微软宣布 Xbox LIVE 用户突破 700 万。

8 月：微软与 Limelight 网络公司签署长期协议，为 Xbox LIVE 以及微软的其他网络服务提供更稳定可靠的服务质量。

11 月：在 Xbox LIVE 开通五周年之际，用户数量突破 800 万，微软向老会员们赠送了 500 点微软点数。

12 月 2 日：通过 Xbox LIVE 下载 Xbox 游戏的下载服务启动，游戏定价标准为 15 美元。

2008 年

2 月：微软推出 XNA 社区游戏计划，让业余编程爱好者能在 Xbox LIVE 卖场上销售自己制作的游戏。

3 月：Xbox LIVE 实现历史性突破：用户数量达到千万大关。

7 月：微软在 E3 展期间公布了为主流消费群体打造的"新 Xbox 体验"(NXE)，增加 Netflix 在线影视点播和 Avatar 功能。

11 月：新版 Xbox LIVE 上线，大幅强化多媒体与网络社区功能，微软同时宣布与多家公司达成影视节目供应合作计划。

2009 年

1 月：Xbox LIVE 用户超过 1700 万。

2 月 5 日：微软宣布 Netflix 点播服务开通后不久，用户数量即超过百万。

6 月 18 日：Xbox LIVE 部门最高长官 John Schappert 宣布辞职并加入

奥兹说，微软是最肯在服务器基础设施建设上花钱的厂商，不过在未来的很多年内，这些基础设施都将是云计算的主要约束条件。谷歌对服务器集群的建设投入比微软还要大方，在全球拥有的服务器数量超过百万台，占全球服务器总数的 2% 以上，目前还在加速增长，而且谷歌似乎能为他们的网络服务器资源找到更多的用途。为了抢占云计算的高地，微软与谷歌已经在全球各地展开服务器集群建设的“军备竞赛”。微软的服务器数量超过 50 万台，居全球第二，目前以每月 1 万台以上的速度增加。行业人士认为，如果未来是云计算的天下，网络时代的霸权将在谷歌、微软和亚马逊三家之间角逐，他们拥有当前最强的云计算硬件基础，其他后来者差距太远，已经鞭长莫及。而这云计算三强中，只有微软拥有游戏业务，也只有微软已经深入消费电子行业。当云计算从商务市场扩大到消费市场，根基雄厚的微软可以随时提供一线的游戏与丰富的影视节目。微软担心的是竞争对手们形成联盟，索尼与谷歌在 Google-TV 上的合作就是一个令微软不安的苗头，索尼爱立信推出的 Android 手机也卖得顺风顺水，在电视与手机领域，索尼与谷歌之间已经形成初步的互惠关系。此外，市值已超越微软的苹果也是一个可怕的对手，iTunes 正以近乎失控的速度疯狂扩张，正在成为全球最大的多媒体娱乐网络，一些厂商甚至已经在 iOS 上开发云计算软件，向苹果伸出橄榄枝的厂商包括亚马逊。2010 年 12 月 9 日，亚马逊宣布通过其两款最新软件开发包，可以将 iPhone 和 iPad 直接整合到云计算服务。而苹果 10 月份刚刚发布了第二代 Apple TV，随时可进入云计算时代。

微软对云计算技术的投入较为理性，按照发展计划，第一阶段先靠商务领域的云计算业务收入维持服务器集群的扩张，这个过程可能会持续多年。在此过程中，微软的服务器规模将逐渐达到能承受千万消费者的程度，那才是 Xbox 主机融入 Xbox LIVE 之时。Xbox LIVE 欧洲区总经理 Jerry Johnson 说，云计算是游戏业界的长期打算，但在未来很多年内都还无法达到可以取代主机的程度。至于“X720”是否会成为一部“云计算游戏机”，目前谁也说不准。Kinect 将为 X360 延长 5 年的寿命，到 2015 年，互联网行业的面貌将与现在大不相同。目前难以想像的“全民云计算”到了那时或许已经具备了基础条件。云计算将会让主机换代过程中的“阵痛期”不复存在，消费者不用为昂贵的新主机买单，他们的 Xbox LIVE 账户可以直接进入云计算时代，并享受服务器无穷性能带来的画面进化；微软也不用投入高昂的主机研发费用，不用为每部主机亏损数百美元；而游戏开发与发行商也不用忍受新主机发展初期用户数量太少的困境，由于硬件成本几乎可以忽略（X360 本身就可以成为一个云计算客户端），原有的网络用户可瞬间转化为云计算用户。微软对 X360 的最终销量目标是 1 亿台，按照 Xbox LIVE 占 60% 用户比例的发展计划计算，到时 Xbox LIVE 用户将达到 6000 万，这就相当于“新主机”刚上市就有 6000 万的现成用户。开发商将有足够的动力研发最新游戏引擎。从此游戏画面再也不会受到硬件性能的约束，通过硬件换代实现画面进化的历史将成为过去，开发商可以实现他们需要的任何画面效果。虽然画面的进化会导致开发成本提高，但是由于不用为捉襟见肘的内存、多核处理器的运算资源分配而拼命优化，游戏开发难度会大大降低，也在很大程度上抵消成本的攀升。

当 Xbox LIVE 进入了云计算时代，Xbox LIVE 本身就相当于 Xbox 主机发展的终极形态，那就是雷 · 奥兹所描绘的“无缝化娱乐”的新时代。

守望祥云

最近全球首款云计算游戏机——OnLive 公司的 MicroConsole 在美国上市。由于公司规模太小，市场运作能力有限，以及云计算的基础设施建设尚未成熟，MicroConsole 难有大作为。但它证明了游戏产业进入云计算时代的可行性。游戏是云计算在消费电子行业最显而易见的应用领域，也必然成为云计算进入家庭娱乐市场的桥头堡。目前微软仍是实现游戏云计算化条件最成熟的厂商，在服务器集群基础建设、经营模式、游戏行业影响力与用户忠诚度等方面都有最成熟的综合条件。微软已经错过了 Web2.0 时代，不应再错失云计算时代，抓紧机会，那将成为微软的一朵祥云，而 Xbox LIVE 有望成为微软在网络战争中扭转乾坤的契机。

EA 担任首席运营官。在加入微软之前，他曾在 EA 工作了 16 年。

7 月：Xbox 产品经理 Aaron Greenberg 透露，上财年 Xbox LIVE 付费下载量同比增长 73%。

2010 年

1 月 6 日：微软在 CES 期间宣布 Xbox LIVE 用户超过 2000 万，年末巅峰时期同时在线人数超过 220 万。Xbox LIVE 玩家在线游戏时间总计超过 170 亿小时，下载量超过 12 亿。

2 月 5 日：微软宣布上年 XBLA 游戏下载收入超过 1 亿美元，同比增长 34%。

4 月 14 日：Xbox 的原版 Xbox LIVE 终于宣告下线，最后一批《光环 2》网络玩家表示不满。

6 月 14 日：Xbox LIVE 独家获得 ESPN 节目点播服务，向金会员免费提供。

7 月 6 日：彭博财经报道，本财年 Xbox LIVE 营业收入将超过 10 亿美元。

10 月 14 日：Xbox LIVE 正式进入俄罗斯、波兰、南非、希腊、捷克、匈牙利、巴西、智利、哥伦比亚等 9 国。

10 月 21 日：Xbox LIVE 银会员更名为“Xbox LIVE Free”。

11 月 1 日：Xbox LIVE 金会员月费提高到 10 美元，上涨 2 美元，年费从 50 美元提高到 60 美元。分析家认为 Xbox LIVE 会员忠诚度极高，价格小幅上涨不会影响用户数量加速增长的趋势。

11 月 8 日：Windows Phone 7 上市，用户可通过手机访问 Xbox LIVE，Live Anywhere 计划的掌上环节终于全面启动。

11 月 29 日：路透社报道微软将在 Xbox LIVE 上开通有线电视频道收视服务。

12 月 1 日：微软互动娱乐部的 Dennis Durkin 透露，超过 2500 万的 Xbox LIVE 用户中，每年缴纳 60 美元服务费的金会员数量超过一半。在美国，Xbox LIVE 金会员平均每天使用 Xbox LIVE 的时间超过 3 小时，LIVE 会员每天 40% 以上的在线时间用于非游戏功能。

太空频道5 Part 2

X360 音乐 ■スペースチャンネル5 パート2 ■日版 ■SEGA ■2011年春季预定

DC上的同名作品的X360移植版。作为下载游戏的本作仅售800微软点数，并且会针对次世代主机高清化，可谓为物超所值。本作将于明天春季登场，怀念DC的玩家不要错过。

乌拉拉拯救银河系的大作战开始！

让世界欢笑和哭泣的大作《太空频道5》大幅强化之后再一次复活，也就是这次所谓的“第二部分”。本身作为银河电视台主持人的主人公乌拉拉，面对银河系中邪恶组织的蔓延，为了维持银河系的和平，终于挺身而出与邪恶势力展开决战！（汗）

总之游戏是通过音乐的方式让玩家体验各种动作要素。不仅仅是跳舞，唱歌和多种乐器的演奏也是游戏的重头戏。本作操作性非常好，虽然简单却能让角色实现精彩的表演，是如今音乐类游戏的雏形。玩家将扮演人气角色乌拉拉挑战一个个难题，游戏相比原作进行了扩充，除了主冒险模式之外，还有挑战一个个单项难关的“乌拉拉舞蹈”模式。以及换衣服、进行装饰的《换转模式》，还有2P协力参与游戏的模式等等。

更值得一提的是大名鼎鼎的迈克尔·杰克逊生前也有参与本作。大家不但可以听到大神的亲自声优表演，还有大神那惊人的舞技！如同现场直播MV一般的游戏画面等待你来体验！

乌拉拉

宇宙电视台“太空频道5”的节目主持人。年轻活泼，颇具人气。但经常被上司休斯责骂，也不时陷入郁闷。

太空迈克尔

原型为大神迈克尔·杰克逊的角色，他是驰名银河的超级无敌大明星。备受大家的支持和爱戴，成为太空频道5的局长，一直保护着乌拉拉他们。

暗影

谜之跳舞集团“舞之团”的领袖。这个家伙率领着机器人到处袭击，破坏银河系的和平稳定。红色的围巾是他的标志。

二进制领域

X360 动作射击 ■Binary Domain ■日版 ■SEGA ■发售日未定

BINARY DOMAIN™

这几年一直忙于“《如龙》系列”的名越稔洋，近日突然对外宣布其率领的制作小组正在开发一部原创题材的家用机新作，定名为《二进制领域》（Binary Domain）。面对这部美式风格明显的实验性作品，我们很难想象到底SEGA的葫芦里卖的是什么药，还先看看具体的游戏情报吧！

名越稔洋新作出击！

游戏类型

本作的风格乍一看与前段时间同样由SEGA代理发行的《征服》非常近似，在射击部分以外更加强调丰富多样的动作元素，无论是游戏手感还是演出效果都十分令人满意。制作人透露《二进制领域》的剧情发展将非常具有戏剧性，这也是名越稔洋最擅长的，值得FANS期待。

■该作男主角是一名再典型不过的硬汉，是战斗力极高的精英。

◀游戏以越肩视角来表现战斗中的射击部分。

以涩谷为舞台的剧情

在本作的宣传影像中共公布了3名主角，而故事则发生在2080年的涉谷。这条原本繁华的闹市街在游戏中成为了一片废墟，而主角们的敌人，则是拥有强力武器系统的智能机器人。贯穿本作的事件与政府有关，主题为“生命”与“和平”，但敌对势力的目的暂时还不明朗。

▲本作的动作性很强，玩起来很是过瘾。

◀这名怀抱婴儿的神秘女性似乎是某座研究所内的官员，为本作剧情的关键人物。

全新的挑战

SEGA表示《二进制领域》将吸取《如龙》的成功经验，并在NPC与敌人的AI等多方面寻求新的突破。游戏将支持多人在线合作、对战，并且将是本作的重要卖点之一，相信会给FANS带来不一样的惊喜。

■多人在线模式将是制作小组重点打造部分。

阿尔卡那之心3

X360 格斗 ■アルカナハート 3 ■日版
■Arc System Works ■预定 2011 年 1 月 13 日

全女格斗华丽登场!

■本作拥有丰富的故事模式。

《阿尔卡那之心》以全女性角色的阵容以及良好的手感自诞生以来博得众多 FANS 的支持，出色的系统以及平衡性也让“《阿尔卡那之心》系列”一直名列日本街机投币率排名前列并数次入选“斗剧”正式比赛项目。系列最新作《阿尔卡那之心 3》将在 2011 年 1 月登陆家用机平台，这无疑让更多喜欢格斗游戏的玩家有了体验的机会。

新角色

绘心

CV：辻あゆみ

绘心是一位蕴藏着强大圣灵力的五岁女孩，她可以将绘笔的圣灵之力具现化，并赋予绘画以生命的能力。绘心在战斗中会和通过涂鸦创造出来的哥哥——カズ (Kazu) 一起进行作战。

薇斯

CV：泽城美雪

《阿尔卡那之心 3》的新主角，身分为人造圣女，拥有能让剑具现化的能力。她的言行举止有浓厚的士兵气息，为了让自己表现得像普通人一样，薇斯正努力学习着日常生活的常识。

夏拉荷特

CV：松冈由贵

夏拉荷特可以自如地操纵锁的力量，她与薇斯有着特殊的关系，在本作的故事中充当反派角色。

圣灵系统

圣灵（Arcana）泛指所有一般传说故事中的妖精、精灵、天使、神 等。玩家在选择自己的角色后，就会进入选择守护圣灵的画面。每个守护圣灵均有自己独有的优点，依照战术上的配合可以弥补部分人物的先天不足，也可以进一步地强化人物的优点等等。由于本作的可选角色以及圣灵分别达到了系列最高的 23 名，角色与圣灵的组合也将有 23×23 种之多，打法非常丰富多变。

■圣灵的选择完全由玩家的使用习惯决定。

家用机要素

本作的家用机版交由制作《苍翼默示录》的 Arc System Works 发行，因此游戏也加入了与前者类似的网络对战模式，这在系列历史上则是头一回。玩家不仅可以选择自己擅长的角色以及圣灵进行二对二的对战，还可以单独建立房间与朋友共同切磋，对战的过程最多支持 4 人同时观战。

◀游戏中可以选择对应街机版的 4:3 画面模式，也可以选择适合家用机版的 16:9 画面模式。

怒首领蜂大复活 黑色标签

X360 射击 ■怒首领蜂大复活ブラックレーベル ■日版
■Cave ■2011 年 2 月 3 日预定

■原创的“混合模式”菜单界面。

■街机版的“黑色标签模式”菜单界面。

前不久《怒首领蜂大复活 Ver1.5》的发售让众多喜欢传统射击游戏的 360 玩家兴奋不已，而 Cave 在该作发售后又宣布，将在明年 2 月 3 日推出正在稼动中的系列最新作《怒首领蜂大复活 黑色标签》的 X360 移植版，下面就让我们看看详细的游戏情报吧！

纵版射击游戏的经典之作登陆360！

全新的模式

X360 版《黑色标签》收录了包含街机版全部内容的“黑色标签模式”，同时也保留面向射击游戏初心者的简单模式。不仅如此，家用机版还将新增原创的“混合模式”，该模式加入了和 Cave 同社的另一款射击游戏《决意 羁绊地狱》联动的特殊系统，玩法将与本篇有很大不同，喜欢这两款作品的玩家千万不要错过。另外，本作分为下载与光盘两个版本分别进行发售，“混合模式”将仅收录在光盘版中。

▲玩法有所不同的“混合模式”是 X360 版的一大亮点。

▶宽频显示下的实际游戏画面，背景为游戏中自带的壁纸。

游戏的玩法

■本作难度相比同类作品不算低，新手需要磨练一段时间才能适应。

《怒首领蜂大复活》最早于 2008 年 5 月开始稼动，而《黑色标签》则是追加全新“烈怒系统”的系列最新作，于 2010 年 1 月登场。游戏进行的时候，画面左上方会有一个“烈怒槽”（2P 游戏时在右上方，双人游戏时在正上方），此时同按激光＋散射，飞机本体会发出激光，而子机则会进行散射，并且烈怒槽会不断上涨。当烈怒槽上涨时，敌弹加量加速，HYPER 槽增长速度变快，攻击 BOSS 时 HIT 数增加。因为激光和散射同时攻击的关系，自机实际火力提高了。

■《黑色标签》的 BGM 相比 Ver1.15 改变了不少。

另外，在《黑色标签》中玩家可以自行选择“自动 BOMB”机能的开关（只要重担或者撞到敌人就会自动放雷），对操作有信心的玩家不妨挑战一下。

文 纱迦

美编 NINA

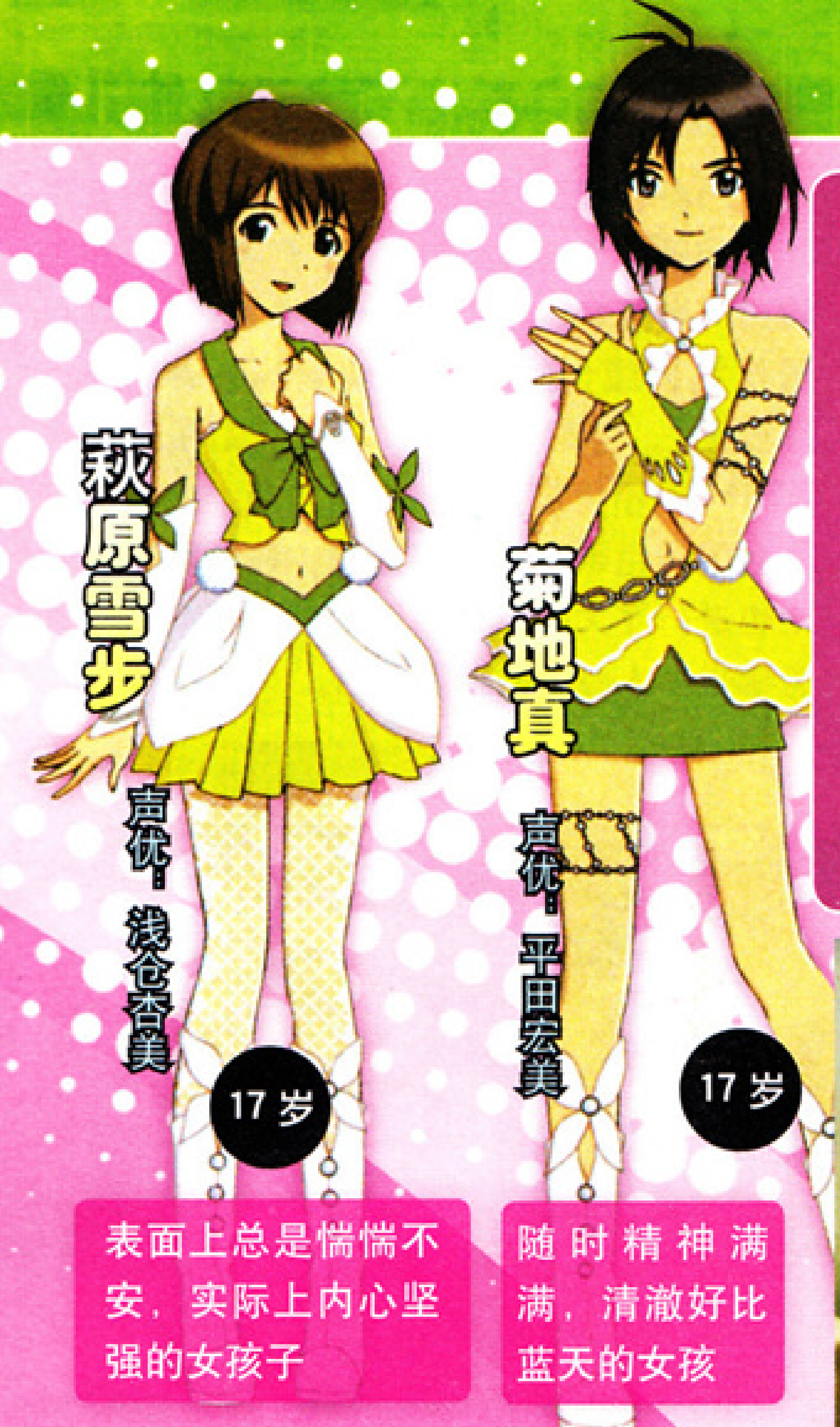
曾经在日本掀起旋风的《偶像大师》已决定于今年情人节后十天登场。和前作相比，本作主要是加入了PSP版两名角色，去掉了网络对战，可谓有得有失。游戏的剧情设定于前作的平行世界，各位制作人可以放心从头开始培育。游戏的最大卖点是加入了5人同台表演，此外各种新曲也定然会让玩家倍感亲切。

偶像大师2	NBGI	模拟育成
X360 アイドルマスター2		日版
预定2011年2月24日	1人	6800日元
对应周边未定		

群星集结

在最早的《偶像大师》街机版里，一共有9名偶像登场，不过双海其实是姐妹两人，因此实际上是10人。在X360版中追加了一名偶像，在后来的PSP版中又追加了两名偶像，这样人数一共达到了13人。而这13人将全部在《偶像大师2》中登场。不过这13人里有4名偶像将不能直接使用，她们是水濑伊织、双海亚美、三浦梓、秋月律子，这4名成员中秋月律子从偶像转职成了制作人，并打造了一个名为"龙宫小町"的偶像团体，而其成员就是水濑伊织、双海亚美、三浦梓。在游戏中，龙宫小町将作为玩家的主要竞争对手出现！不过这4名角色虽然不能直接使用，但在歌舞中还是可以串场的，所以玩家倒也不必担心她们是否会就此蒸发。

另外本作还追加了3名男性偶像，他们隶属于一个名为朱比特（ジュピター）的组合，是765社敌对的961社推出的偶像组合，在游戏中和龙宫小町一样同样是作为玩家的竞争对手出现的。



目的与主题

1代中玩家的目标是要在一年里让自己培养的偶像成为顶级偶像（トップアイドル），而在2代里玩家的目标变成了获得“偶像学院大赏”（アイドルアカデミー大赏）。这是一个一年一度决定第一偶像团体的奖项，简称IA大赏。获奖标准是参考一年间各偶像团体取得的成绩和排名，然后由评委以不记名投票的方式来进行。最终结果会在每年最后、最大的艺能界活动“IA大赏 Grand Final”上披露。要想获得大赏，首先得取得入选资格，这就要求玩家在全国各地进行演艺活动，提升偶像的知名度和人气。

这次故事的主题是“团结”。除了一贯强调的偶像们和制作人之间的关系，还要强调偶像们彼此之间的友情和关系。尽管在前作中就已经出现了3人组队制，但3人组队时剧情事实上是每个人分开的，结局也只是以好感度最高的人为准，偶像们之间的相互交流几乎为零。而本作将在这方面进化大幅强化，不同性格的角色组到一起时就会产生各种各样的故事。

游戏流程

游戏的基本流程如下：

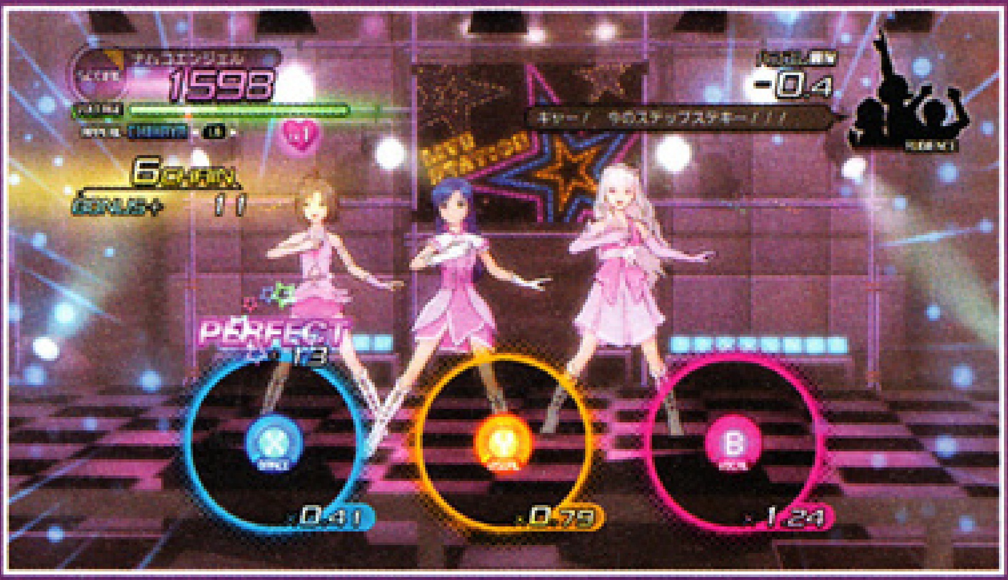
在事务所见面
选择当周日程
按日程表行动
回到事务所

这个流程和1代基本上是一样的。日程方面已知有课程（レッスン）、营业和庆典（フェス），和前作不同的是本作采用了行动力的设定，不同的选择消耗不同的行动力。初期当周的行动力只有3点，其中课程需要消耗1点，营业需要消耗2点，演出需要消耗3点。这样玩家就可以选择在同一周内选择课程和营业，这比前作要灵活一些。

营业和1代一样，是用来加强制作人和偶像们之间感情并赚取“炸弹”的，同时也可以看到一些特殊剧情。课程是用来提升偶像们基础能力的，而庆典则就是过去的试演会，不过本作改为了和竞争对手在舞台上比赛。庆典结束后，可以观赏获胜一方的歌舞表演，而满足条件时龙宫小町的成员也会加入进来一起表演。

庆典玩法

本系列一贯强调对抗性，虽然这回没了网络对战，但你同样要战胜电脑才能让故事往好的方向盘发展。作为游戏对抗的主要部分，庆典的玩法和1代的试演会相比有一些变化。X、Y、B、A四键依然是分别对应舞蹈、视觉、歌唱和“炸弹”，只是这回的按键提示是以圆圈状来表示的。当来到按键时机时，会有波状图形由圆心往外扩散，当来到边缘的瞬间时按键就可以拿到最大得分。根据玩家的按键时机不同，取得的评价有BAD/NORMAL/GOOD/PERFECT这4种情况。



而评委的兴趣这次被量化为倍率，玩家的每项得分乘以评委的兴趣值才是实际得分。同样的，当玩家过于强调某一项的得分时，评委的兴趣会大幅下降，这样就拿不到高分了。当玩家准确输入完美应援，或是成功使用“炸弹”时，屏幕上的VOLTAGE槽就会增加。当VOLTAGE槽增加到最大时，按RB键就可以发动爆发应援状态。该状态可以连续得分，同时禁止对手拿分，是一发逆转的必杀技，但对手也会使用这一招，所以要特别小心。

通称“夜店大师”，相信前作中的各种“邪恶”设定一定对足了FANS们的胃口。当然D3 Publisher不会就此放手，借机推出续作继续满足玩家的各种“邪恶欲望”。言归正传，本次《梦幻俱乐部ZERO》不仅加入了多名新角色，好看又好听的角色歌自然不可或缺，在特殊事件上也进行了大幅强化，下面就让我们看看有哪些令人心跳的新要素吧。

文 脆薯条 美编 anubis

X360	梦幻俱乐部ZERO	D3 Publisher	文字冒险
	DREAM CLUB ZERO		日版
	2011年内	1人	6800日元
	无对应周边		

■夜市中同样可以出发各种事件，分支选项当然也考验玩家们的人品。

店外约会事件

玩家除了在夜店中与心仪的女孩共度良宵外，当好感度到达一定程度后还会接到女孩子们的邀请。作为绅士的玩家当然无法拒绝女士的邀请，这次店外约会的场景非常丰富，有热闹的夜市、优雅的酒吧等等。根据制作公司透露，店外约会还将包括特别的“温泉约会”，期待度满点。

“私人时间”大幅强化

前作的“AFTER事件”是指在玩家逛完夜店后和女孩子独处的私人时间，按照梦幻俱乐部的规定，这段时间内一切是遵照女孩子们自己的意愿。好感度到达一定程度后，在私人事件中还会追加特殊的约会，必须满足角色的约会事件，才是达成GOOD ENDING的必要条件之一。本次私人时间被大幅强化，不单单只是约会那么简单，玩家还会收到与女孩子们一起购物、逛街等等邀请。在约会时还会碰上意想不到的“情敌”，此时便会出现考验玩家的各种选项。

▲在优雅的环境中与女孩子独处，说不定还会获得意外的情报。

■当女孩子发生冲突时，玩家必须进行选择，注意此时会同时影响两人的好感度。

■同时和两个女孩子约会，算是一种很特别的体验吧。

照相功能

照相虽然是前作就有的功能，但普通的手机绝对是没有照相机来得专业。在本作中，当玩家购买了照相机后就可以随时随地拍下女孩子的各种表情了。所有的照片都能在相册中反复浏览，喜欢收集的玩家想必将要花上大量时间。另外照相机中的各种角度都能随意改变，当然你得注意场合，不能做出太过失礼的举动。

■如果不小心拍模糊的话，可以在相册模式中直接删除。

■调整好镜头的角度，美妙的一瞬间尽在眼底。

触摸 EVENT 大幅提升

■触摸时对于部位的判定还是比较松的，当然这不是意味着你能乱摸……

■只有言听计从才能博得女孩子的青睐。

■传说中的“猥琐虫”，它会随机在各种事件中乱入。

令人心动的触摸 EVENT 在本作中也被大幅强化，约会、逛街时候随时都可能出现，通过特定的“触摸”来提高女孩子的好感度，例如帮她拍去衣服上的纸片、牵着她的手等等都可以提高其好感度，同时女孩子也会根据你的动作做出不同的反映。最后，触摸 EVENT 事件中还加入了更为邪恶的“飞虫”设定，这些小虫子会不顾一切地粘在女孩子的衣服上，而且其部位极其邪恶。总之这是一个非常邪恶的过程，如果动作太大，说不定会被女孩子当做“痴汉”。

▲可以看见这只虫子还有张人脸，无比猥琐的那种……

丰富多样的趣味要素

不单单是游戏内容上的加强，游戏中的一些小细节都得到了大幅扩充。在游戏中，你可以突显自己的个性，将自己的小屋好好装饰一番，海报、挂画、扭蛋等等。另外《梦幻俱乐部》一共有 4 种会员卡，每种卡片还对应一些“隐藏要素”。最后在正月中，玩家还能见到女孩子身穿和服的样子，一起度过新年的快乐时光。

4 种会员卡一览

普通会员卡：一开始玩家即可获得的普通会员卡，一年内免费入店。
银会员卡：高级会员卡，玩家可以在店头前玩扭蛋机“ドリガチャG”，一次消耗 1 万。
金会员卡：高级会员卡，可以看见女孩子们的一些奇怪发型。
白金会员卡：最高级的会员卡，可以看见女孩子们的一些特殊造型。

◀想要获得白金会员卡，除了大把大把砸钱外，还得和每一个女孩子保持良好关系。

▶和女孩子一起去神社可能也会有意想不到的事件发生哦。游戏中对于日本现实生活中的各种节日都有很好的还原，各种特殊事件极为丰富，在这 1 年之内玩家可以尽情享受。

▶能把房间装饰成这样，那必定算一个小小“宅男”了。

劳拉·克劳馥，冒险的启航

古墓丽影	Crystal Dynamics／Square Enix	动作冒险
X360	Tomb Raider	美版
	发售日未定　1人	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：未定

文 藤曦　美编 一刀 & anubis

就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

对古物的着迷是劳拉·克劳馥的宿命，从小家人就让她关注历史而非时事，他们会放弃传统的假期聚会，进行全家的考古之旅。在这种环境中长大的劳拉培养了对古神秘文化发自内心的喜好，对于任何未知事物，她都有找出合理答案的强烈愿望。

虽然劳拉着迷于古代文化，但她总是发现在父母的影响下，难以在考古事业上做出自己的成绩。虽然出身豪门，劳拉并不炫富。她的姓氏就代表着荣耀，但她却希望用自己的努力获得自己的荣誉。她梦想着证明自己。于是她拒绝了剑桥大学的保送，进入了一家不知名的大学。这段时期对于劳拉的性格形成至关重要。

21 岁那年，劳拉从大学毕业，她急于向世界、向她的父母证明自己。所以劳拉登上了“耐久号”打捞船，和她同行的是 Conrad Roth 船长，他是前皇家海军陆战队的突击队员，为了获得奖章，他甚至可罔顾法律。一行人的目的地是到日本海岸寻找失落的圣物。年轻而毫无经验的劳拉开始了她的第一次冒险，这将成为她职业生涯中的决定性时刻，其中的重大发现有可能改变历史。

在他们到达目的地的小岛之前，一场罕见的风暴把“耐久号”撕成了两半，毫无准备的劳拉迷失于无边的黑暗海域中。接下来，劳拉要做的不是寻找荣誉，而是在极端恶劣的环境中求生。

劳拉的柔弱感

游戏业仿佛又回到了男权时代，在过去十年里，最流行的角色是士官长、马库斯等男性角色，而劳拉·克劳馥那样的女英雄不再像过去那样受欢迎了。水晶动力工作室知道他们已经走到了十字路口。

正如系列导演 Tim Longo Jr. 所说，每一个标志性角色都是其相应时代的产物，而劳拉是 15 年前的业界产物，如今游戏产业已经改变，劳拉想要继续辉煌，就要按照今天的业界标准进行重铸，所以从劳拉的起源故事讲起是水晶动力的最佳选择。

对劳拉的形象进行无数次分析之后，水晶动力发现无论每次形象如何改变，劳拉最大的败笔就是像塑料壳般光滑的身体外表。在十几年前，这可能并不妨碍玩家的审美，但是在如今这个追求真实的年代，塑料般的人物建模会让人物的真实感大打折扣，玩家会觉得在画面中跑来跑去的是一个玩具模型，而不是活生生的人。水晶动力的目标就是带给玩家一个有血有肉的劳拉，一个会被当作真人般产生情感共鸣的角色。

本作的新劳拉与过去一样聪慧、美丽而充满力量，但她并非战无不胜，她会流血，会留下瘀青，会跌倒，甚至会哭。她不像过去那样对任何困难一笑了之，你会看到她痛苦与恐惧的表情。本作描述的是劳拉从初出茅庐的少女到成长为女探险家的历程，所以在她的新形象中，必须要表现出一种之前从未有过的柔弱感。

高度的场景互动性

在昏昏沉沉中，劳拉听到了一阵在湿漉的泥沙上拖拽重物的声音，中间夹杂着软弱无力的呻吟声与水滴声。劳拉慢慢地睁开了眼睛，眼前是光线昏暗的房间。当劳拉恢复意识，她发现自己已经置身于一个陌生的世界，接下来只有绳子极度绷紧的吱呀声。劳拉的下巴直打颤，她开始感到剧烈的疼痛。原来，她被包在帆布袋里，被倒挂在半空中，只有头部露在布袋外。

从帆布袋依稀露出的轮廓和裸露的香肩来看，劳拉应该是被剥掉了衣服。现在她的旁边没有衣服、没有工具和武器，在她的旁边还吊着另一个受害者——看来那人已经丧命。劳拉强迫自己从恐惧中恢复镇静，这时玩家可以按键帮助她挣扎，能够实现的动作只有前后左右摇摆。“我不能死在这里。”劳拉绝望地对自己说。

摆幅越来越大，劳拉无意间撞到了旁边的帆布袋，它碰到了旁边的蜡烛燃烧了起来，里面裹着的尸体掉到了地上。这一连串的反应表明了本作基于真实物理效果的高度场景互动性，也表明利用周围环境是本作游戏性的重要组成部分。劳拉继续摇摆着，直到她身上的帆布袋与绳子也被点燃。“这肯定会很疼，”劳拉嘟囔着，当四周的火焰几乎将她吞噬，劳拉尖叫着落向地面。在即将着地时，镜头变慢，可以看到旁边地面上的金属尖刺，劳拉背部着地，尖刺扎入了她的身体，她又是一声痛苦的尖叫。

山洞里回荡的尖叫声逐渐变为劳拉时断时续的嘟囔。这时玩家要帮助她拔掉身上的尖刺。将刺拔掉后，画面一闪，所有的声音都被劳拉狂乱的心跳声淹没。劳拉站了起来，她的脸和全身都涂着一层泥，只有眼泪和汗水流过的沟壑暴露出一点赤裸的皮肤。她的头发被挽了起来，但是显得蓬乱不堪。皱巴巴的裤子湿漉漉的，沾满了泥巴。尖刺留下的伤口还在往外淌血。

◀《古墓丽影》仍然是动作游戏，不过水晶动力将其形容为“动作生存”游戏。

神秘拾荒者

“这，这是什么地方？”劳拉吞吞吐吐地说，她在恐惧中缓步向前。玩家操纵着劳拉穿过狭窄的走廊，寻找走出去的道路。蜿蜒的小路通到了一个大房间里，那里被蜡烛照得相当光亮。稍微减轻的幽闭感并没有消除紧张气氛。在前面的祭坛上悬挂着一具人类的尸体，看起来应该是刚死不久，而在其周围，还有无数骷髅堆放在各种宝物之上，那些宝物应该是来自不同的国家与不同的时代。“我的天哪！他们究竟对了做了什么？”劳拉对着尸体说道。这时外面响起了脚步声，劳拉没时间感叹，她立刻拿起旁边的火把，躲在了角落。对于四周无数的宝物，她无暇欣赏，现在她惟一的目标就是求生。

一堆布料挡在了前面，根据之前的经验，玩家应该已经知道那些布料是可以烧掉的。穿过一道水帘后，火把被浇灭。在附近的一个房间重新点燃火把，劳拉接着匍匐穿过一条狭窄的隧道，结果她的脚后跟被后面爬来的一个男子抓住，那是住在地下洞窟里的“拾荒者”。劳拉乱踢一气，好不容易挣脱，后面那人对她说：“别踢、别踢，嘘！帮忙，帮忙，我是在帮你的忙！”

如果信了他的话，那男人会把劳拉按到地上，把刀插进她的胸膛，然后伸手帮她合上双眼，对着她的耳朵细声细语地说着什么。关于这种敌人的动机目前并未公布，不过他们将成为本作中劳拉的大敌，他们绝不是那些没脑子的野兽。

如果玩家继续挣扎，劳拉就会逃出洞穴，与追踪者之间隔开一段距离。接下来劳拉要穿过一段被淹没的走廊，顶部只留下一点点换气的空间。劳拉高昂着头，保持鼻孔露在水面上，同时保护她的火种。偶尔失足，头部就会浸到水面之下，接着在惊慌的喘息声中重新探出头。这里的镜头处理非常有电影效果，镜头故意放置在劳拉的背后，她会时不时地回过头来，警觉地看着拾荒者有没有跟上来。

▶山洞里的受害者大多是随着遇难飞机或船只来到岛上的人。

迷失之岛

劳拉被一阵巨大的波浪声引到了一间宽广的房间里，到了这里，就会看到系列标志性的解谜要素了。本作的解谜与以往不同，一切都围绕求生主题，可以描述为“生存逃脱”式解谜。从洞穴里无数的宝藏就知道，这座小岛是很有历史的，不过并不像过去《古墓丽影》中那些充满精巧机关的古墓。那种跑到哪个地方拿钥匙开门，推动哪个杠杆开启机关之类的玩法并非本作的主体。

拾荒者的洞穴看来是有其用途的，应该是当地来用来审讯那些漂到岛上或者坠机到岛上的遇难者。通过火光，劳拉发现了这个海边洞穴的出口，但是那里被整排的炸药桶挡住了。出去的最快办法是把炸药桶点燃引爆，但是在那样的封闭环境中，这可能等同于自杀。不过，劳拉也有其他办法。制作人 Neuburger 说：“这是一个动态的世界，一切都是按照现实世界的规则运行的，靠的是火、水和物理属性。劳拉必须足够聪明、善于利用资源，解决我们给她出的各种难题。”

■面部表情与身体动作的动作捕捉是同时进行的，确保自然与真实感。

房间里放着一些或大或小的物件，包括许多布料包起来的箱子。劳拉可以把这些箱子点燃，然后让退去的潮水卷走箱子，撞向那些炸药桶。不过劳拉很快发现了附近的一条瀑布，接着她找到了一个生锈的捕鲨笼，可以把箱子都装进笼子里，然后一块撞向炸药桶，终于使得炸药桶在向外的冲击力下朝着洞口的外部炸飞。不过残余的冲击力还是引起了洞内一些地方的坍塌，劳拉从坍塌后留下的裂缝中蹒跚向前，接着向上爬，才终于逃脱。这整个过程都在玩家的掌控之中，主要是按 LT/RT 键向上攀爬，以及躲避落石时的 QTE。

在攀爬的过程中，拾荒者不知道从哪里又跑了出来，再次抓住了劳拉的腿，自称是为了帮助她。如果再次将其成功挣脱，这次拾荒者会被迅速坍塌的落石砸死。如果没有成功，会有一颗巨石砸到劳拉的腿，这时镜头从上往下拍，还有意识的劳拉仍然努力向着镜头爬去，只是又一颗巨石紧接着砸中了她的脑袋，砸碎了她的头骨。这是令人震撼而残酷的一幕，看来这款《古墓丽影》新作很可能会成为一款 M 级游戏。而且为了突出真实感，劳拉必须和真人一样脆弱，失败时的死亡场面必须真实，而这就意味着血腥。

再次成功逃出拾荒者的魔爪，劳拉终于来到了地面上。但是前方等待她的并不是安全的境地。镜头缓缓地向山崖边移动，我们会看到震撼的海面远景，到处都是船只与飞机残骸，有一些显然已经有几百年的历史，这里究竟是一个怎样的地方？

战斗系统

战斗一直是“《古墓丽影》系列”玩家们争论的焦点。水晶动力的改革方法分为三点——制作出系列前所未有的战斗感觉、与同类作品相比有竞争力，以及与剧情相关。

最大的变化是取消了瞄准的自动锁定系统。水晶动力工作室主管 Darrell Gallagher 说：“我们在战斗上耗费了大量的精力，比之前的任何一作都更加重视战斗。自由瞄准系统有助于《古墓丽影》在同类游戏中保持竞争力，同时保持独特的感觉。”

水晶动力相信，本作全新的自由瞄准系统将会带来更加原始、残酷、以命相搏的战斗体验。因为更加考验操作技能，所以玩家也要多加锻炼，证明自己作为幸存者的能力。对劳拉来说，战斗是一种求生的手段，刚开始畏畏缩缩的她到后来会变得精于此道。

至于武器，水晶动力没有透露细节，不过可以肯定要多利用周围的工具。劳拉的身边一直都有不少东西可用，工具、装备与武器之间并不是泾渭分明。小岛本身的历史也意味着其中可能藏有某些特殊武器。目前劳拉设定图中可以看到的有弓箭、手枪与霰弹枪。

劳拉的成长

在这座岛上并不是只有敌人。还有不少耐久号上的幸存者也被冲到了岛上。在另外一个游戏片段中，会看到劳拉的处境稍有好转。她来到一个悬崖边的村庄，照看她的恩师 Conrad Roth，他严重受伤，已经失去了意识。劳拉用刚刚找到的补给品对 Roth 进行了包扎。当营地外狂风大作时，Roth 悠悠然醒转过来，不断称赞劳拉把他的伤口包扎得很好。Roth 说因为受伤严重，看来短期内他没办法继续前进了。他们本来打算前往村庄高处的一个无线电塔，希望能对外发出求救信号。现在这个任务只有落到劳拉一人的身上了。想想前方近乎垂直的崖壁，还有沿途垫脚处的摇摇欲坠，以及废弃的建筑，劳拉不由得担忧了起来。

“我就怕你这么说。”劳拉坦白说道，虽然他本身有很大的潜能，但是缺乏经验的她不知道自己能不能做到，她已经习惯了依赖别人。在劳拉的成长过程中，Roth 是一个重要人物，他总是带给劳拉信心，提醒她作为克劳馥家族的女儿，她应该要勇于面对。Roth 交给劳拉一把沾满血渍的登山斧。劳拉接过了工具与重任，她说：“我知道现在我还配不上克劳馥之名，希望我能很快学会吧！”

■登山斧是一种重要的工具，同时应该也可以当武器使用。

接下来由玩家控制劳拉，远方闪光的高塔就是她的目标。Darrell Gallagher 表示，本作有很高的探索自由度，凡是前方能看到的地方几乎都可以去，玩家不是在开发者们预先设定好的路线上前进，可以走自己的路。而且本作采用的智能数据读取技术让玩家无需忍受场景切换时的读盘等待时间，一切都是无缝连接的。《古墓丽影》并不是一款沙箱式游戏，不过也不是那种从 A 地拿钥匙到 B 地开门的线性流程。剧情与角色发展仍然是重点，所以剧情片段的穿插是必不可少的。此外，岛屿上有很多可以探索的地方，随着劳拉能力的成长，重新探访到过的地方可能也会有新的发现。

在游戏过程中，你会明显感觉到劳拉能力的成长，动作会更娴熟流畅，这些都会反映在游戏性的改变中。随着游戏的进行，也会获得更多新工具与装备，增强劳拉的能力。而自身能力的进化会让劳拉进入原本无法到达的地方。

■在劳拉向着高处攀爬时，镜头会调整到更具视觉冲击力的角度。

冒险营地

本作的营地概念也非常重要，劳拉可以在任意一个营地里进行道具管理，将找到的一些零部件搭配组合成新道具，并且可以打开技能系统菜单，强化自身能力。通过营地还可以直接抵达已经到过的地方，让玩家不需要在广阔的场景中不断往返奔跑，这样可以加快游戏向前推进的节奏。

在游戏中，劳拉为了求生，还要寻找食物和水，以及其他一些重要的资源。所谓的求生游戏并不是打赢敌人即可。Neuburger 说：“本作不是让你在岛上到处走，随处捡果子吃。而是为探索提供一些奖励，能够在一定程度上影响游戏的动作节奏。我们希望本作的系统能灵活满足各类玩家的需要。动作游戏玩家可以不那么在意这些，继续到处战斗，而喜欢探索的玩家将会获得一些更令人满足的奖励。”所谓奖励，包括发现新道具、资源和揭开小岛神秘背景的线索。

劳拉自己也没有想到，她能成功的爬上无线电塔，不过也花了不少的时间。劳拉等待着前来救援的飞机，她的内心充满希望。引擎的噼啪声由远及近地响了起来，但是那架飞机看起来并不打算降落，反而是朝着她冲撞而来。劳拉开始全速向前奔跑，以近乎失控的速度从斜坡上冲下，飞机在后面紧追不舍。这就是游戏中时常会出现的高速动作场面。在此过程中，玩家还可以完全控制局面的发展，也就是说，过去作为过场 CG 动画的部分在本作中是可以操作的。玩家操作着劳拉躲到相对安全的地方，如果能成功逃脱，最后一幕将会是劳拉抓住悬崖边缘，没有垂直坠入身后的大海，而飞机残骸落入了海中。劳拉爬到地面上，躲过了又一场劫难。

■不断变化的天气、劳拉能力的提升以及她对小岛影响力的提高，都会使得故地重游时还会有全新感觉。

看起来，这座神奇的岛屿就像电视剧《迷失》中的那座岛一样，所有来到附近的船只与飞机都会因为未知的力量而失事。当地居民究竟有何阴谋？劳拉的宿命注定是要揭开背后的秘密。

劳拉·克劳馥 15年进化史

不管你对她那夸张的身材比例是讨厌还是喜欢，在上世纪 90 年代，没有人能忽略劳拉 · 克劳馥的存在。这位身材性感的女性主角让看惯了肌肉壮汉的玩家们眼前为之一亮。不可否认，傲人的身材是劳拉蹿红的重要资本。夸张的身体曲线流露出的是一种性感与力量并存的美，体操运动员般的灵巧身手也令人过目难忘。

历经 8 代主机，劳拉 · 克劳馥的相貌从未停止改变，她的形象总是介于真实与夸张之间，有其可信性，又充满风格化。不知不觉间，这位游戏史上最著名的女主角已经诞生了 15 年，每一次试图创新的《古墓丽影》新作，总是从劳拉形象的改变开始……

第一代劳拉

登场年份	1996 年
缔造者	Core Design

按照东方的审美观念，初代劳拉绝对可以用“丑”字来形容，粗厚而棱角分明的眉毛、两片香肠般的厚嘴唇，以及一张马脸，令人感叹西方的审美情趣果然是匪夷所思。幸运的是，在游戏中大多数时候我们看到的只是她的背影。所以，对我们来说，那条褐色的麻花辫比那张惊悚的脸更具标志性。

还有就是劳拉最骄傲的身材，她的三围是 34D/24/35，身高 1.75 米。由于在游戏中我们看到最多的是她的魔鬼身材而非魔鬼脸蛋，所以劳拉的形象被全世界不同审美口味的玩家们广泛接受了。劳拉上半身穿的合成纤维紧身衣也是一个重要标志，它就像劳拉的第二层皮肤，凸显了一种力量感，再加上一条褐色的小短裤，一双战斗靴、一副无指手套，一身轻快运动的冒险家打扮就这样成型了。将上半身与下半身连接起来的是巨大的皮带扣，据官方设定集中所说，因为当时人物建模的多边形数太少，腰身的多边形衔接处太突兀，所以就用这么一块皮带扣来遮丑了。

第二代劳拉

登场年份	1997 年
缔造者	Core Design

由于《古墓丽影》的大成功，Core Design 不需要对劳拉的形象做太大的改动，所以在续作中登场的劳拉，主要是对前作形象的丰富与完善。首先是她的眼睛变得更生动，睫毛更粗。劳拉的面部表情也更加丰富，发型也更具动感。另外，劳拉与时装业的挂钩也是从这一代开始。前作中劳拉不管到哪里都是那身清凉打扮，而为了表现真实感，第二代劳拉会根据不同关卡的气候穿上相应的服装。所以就出现了短夹克、潜水服等新装束。

第三代劳拉

登场年份	1998 年
缔造者	Core Design

劳拉的第三次冒险前往印度、内华达和南太平洋等地，由于开发时间太短，Core Design 没办法对劳拉的形象进行太大的变动。所以这次她的形象也是小幅改进，主要是多边形数量增多，过去“尖挺”的身材终于变成较为圆滑的曲线了。新增的服装继续担负着劳拉形象变化的重任。在南太平洋的关卡里，我们首次看到了劳拉白色的胸罩和绿色的短裤，新增的紧身衣与晚装进一步突出了劳拉的女性魅力。从这一作开始，Core Design 让劳拉真正走上了性感路线，特别制作了一些模仿艳星照的 CG。

第四代劳拉

登场年份	1999 年
缔造者	Core Design

《古墓丽影 4》的开发周期又是只有一年，所以注定了劳拉的形象也不会大改。这次劳拉不再满世界跑，整个游戏的冒险都是在埃及的沙漠里进行，所以也没有必要老换衣服——这次她换上了一代最经典的服装。值得一提的是，在游戏中的回忆部分，我们第一次看到了少女时代的劳拉，那时我们才知道，与小时候智障丑女般的形象相比，成年的劳拉已经算是丑小鸭变天鹅了。另外还会发现的一个事实是：劳拉应该是性早熟，少女时代的她就已经拥有傲人的胸围！

第五代劳拉

登场年份	2000 年
缔造者	Core Design

每年一款的《古墓丽影》已经让玩家感到厌倦，所以 Core Design 帮玩家们搞死了劳拉。《古墓丽影 历代记》以好友们追忆死者的方式展开，4 段不同的冒险需要不同的服装，紧身的夜行衣是比较有标志性的装束。少女时代的傻姑劳拉也来了段小冒险，Core Design 还十分邪恶地让劳拉首次露点。本作是对 32 位机时代劳拉的追忆与总结，目的是为新一代主机上全面进化的新劳拉做铺垫。

第六代劳拉

登场年份	2003 年
缔造者	Core Design

《古墓丽影 黑暗天使》用了 3 年的时间开发，“黑暗天使”这个副标题就是劳拉新形象最贴切的形容。机能的进化让劳拉的相貌更加真实，过于夸张的身体比例也稍微得到了修正。首先是脸型从马脸变为瓜子脸，嘴唇仍是一如既往地肥厚。劳拉的多边形数量从 350 个增加到 5000 个，这从她的身材上就可以看到很明显的变化。本作中的劳拉是个在逃的谋杀嫌疑犯，所以衣着也比较低调，在这次的冒险过程中，还穿上了牛仔裤等更为休闲化的服装，可能是有意将劳拉带往真实化的方向。

第七代劳拉

登场年份	2006 年
缔造者	Crystal Dynamics

《黑暗天使》没有为《古墓丽影》开启现代化的新时代，反而成为系列最大的一场灾难。于是 Core Design 终于被 Eidos 公司放弃，美国的水晶动力工作室成为新一代的《古墓丽影》锻造者。《古墓丽影 传奇》是系列首次登陆 X360，同样也是一款开发三年的游戏。

水晶动力打造的新劳拉继续向着真实化的方向迈进，在其身上看到的道具都是在游戏中有实际用途的，而不是仅仅作为视觉点缀。她的服装、装备与武器都是为其爱好探险的生活方式贴身设计的，所以显得更加实用化。劳拉的麻花辫变成了普通的马尾辫，脸部也更加自然，眉毛的形状不再那么夸张，嘴唇变薄了许多，不过嘴形仍然是经典的 M 型。劳拉的身材比例进一步真实化，更像是运动员的身材，你可以看到她手臂与腿部的肌肉。水晶动力保留了劳拉的很多标志性物品，比如手枪皮套、双枪、背包和战斗靴、手电筒、望远镜等。水晶动力也没有忘记劳拉的性感本色，在游戏中还会获得大受欢迎的黑色比基尼。

第八代劳拉

登场年份	2008 年
缔造者	Crystal Dynamics

《古墓丽影 传奇》虽然有 X360 版，但游戏本身是基于 PS2 平台开发的，X360 版只是将其高清化。玩家一直呼吁真正为高清平台开发的《古墓丽影》。水晶动力没有令人失望，他们用两年时间完成了《古墓丽影 地下世界》。劳拉的形象再次向着真实化方向改变，多边形数量增加到 3.2 万，身体的肌肉感更强，手臂、腹部与大腿的肌肉显得相当结实。劳拉的脸部更有硬派女英雄的感觉，颊骨突出、浓黑的眼线以及具有光泽感的嘴唇勾勒出明朗的面部特征。劳拉的装束变化不大，继续走实用主义路线，更为真实可信。劳拉与场景的互动性值得肯定，比如衣服泡水后会保持较长时间的湿漉，以及衣服沾上泥巴等。

新劳拉诞生内幕

对标志性角色进行改造是一件极为困难的事，品牌持有者必须如履薄冰，要考虑粉丝与评论家们的感受。劳拉 · 克劳馥的形象已经在流行文化中根深蒂固，水晶动力要小心翼翼的研究，每个细节的改变都慎之又慎。最困难的地方是在熟悉与新鲜感之间取其平衡，同时保持劳拉的智慧、力量与美丽。对此水晶动力的美术总监 Brian Horton 与全球品牌主管 Karl Stewart 进行了介绍。

■原点的原点

Karl Stewart表示，《古墓丽影》的最新作本来是打算做成《地下世界》的续作。但是开发中途发现这是一个错误的方向，于是戛然而止，对一切重新评估之后，毅然决定选择新的方向。在对劳拉的重新定位进行大量研究之后，从众多方案中选择了重新讲述劳拉的起源故事。用 Karl Stewart 的话说，“形象重塑并不是一开始的最优选择，但却逐渐成为系列转型的最佳选择。”

■形象延续性

Brian Horton 表示，虽然进行了角色形象的彻底改造，但大前提是必须让人一眼就认出来是劳拉 · 克劳馥，还有符合如今玩家的审美口味。现在玩家都需要在游戏里找到真实感，需要有血有肉的人物形象。最后，水晶动力的目标是让玩家开始关心游戏里的新劳拉，当他们打心底想着“我要帮助她度过这次求生之旅”时，水晶动力的目标就达到了。

■动机

Horton 说：“对我来说，每个人物设计都是从人物身分及其背后的动机开始。”所以劳拉的人设并不是从外表特征开始，而是从人物背景开始。劳拉的相貌特征可以说是从其背景资料中衍生而来的。劳拉新形象的几个前提是：讲述起源故事、年轻而缺乏经验、外表尚显柔弱而内心坚强。出生于豪门的劳拉想要证明自己本身的实力，想走出家族的保护伞，在残酷的世界里留下自己的足印。

确定了背景故事后，下一步是塑造可信的、有血有肉的人物形象。让玩家感觉她有时就像个邻家女孩，但是又有其本身的特质。她的眼神与表情会让你产生关切之情。新劳拉的形象一方面要“惹人怜爱”，另一方面又要让人看到她内在的力量。

■新鲜感

过去的劳拉是那种“天塌下来当被子盖”的女英雄，虽然个性鲜明，但是往往会让人敬而远之。提高人物的亲和力是所有开发人员一开始就达成共识的，而且不再像过去那样卖弄性感。

■熟悉感

水晶动力工作室花了很多时间对那些让人一看就觉得很舒服很顺眼的演员进行研究，那是一种由内而外散发的人物魅力。水晶动力希望新劳拉让人有种想要上前搭讪的冲动，为此劳拉的形象进行了无数次的微调。

■劳拉的肖像

劳拉的设定图制作是从体型轮廓开始的，首先从轮廓上确定劳拉的典型特征。至于面部的具体细节，保持不变的是褐色的眼睛、M形的嘴唇，以及眼睛、鼻子与嘴之间的关联。水晶动力还想表现的是真实的身体比例与皮肤质感，这是让劳拉“有血有肉”的关键。Horton说：“我们发现劳拉的头发是重要的视觉特征，劳拉的肖像中就包含了马尾辫。我们不想做经典的麻花辫。我们希望头发本身也有那么一小段故事。我们认为这非常重要，因为你在大多数时候看到的是人物背影，所以头发的动态以及在风中的摇摆是非常重要的组成部分。头发垂到了背的中部，因为要有合适的头发长度，好让头发有多重动态效果。”

■心灵之窗

眼睛是心灵之窗，但是过去的《古墓丽影》对于眼部的处理并不是很好。根据水晶动力的实验调查，过去《古墓丽影》新作设定图发布时，人们关注的是道具、胸部和腰部的尺寸。而这次新设定图中最突出的是劳拉的眼睛，目标是让人看到她的眼睛后说：“我认识她！”

■矮一个头

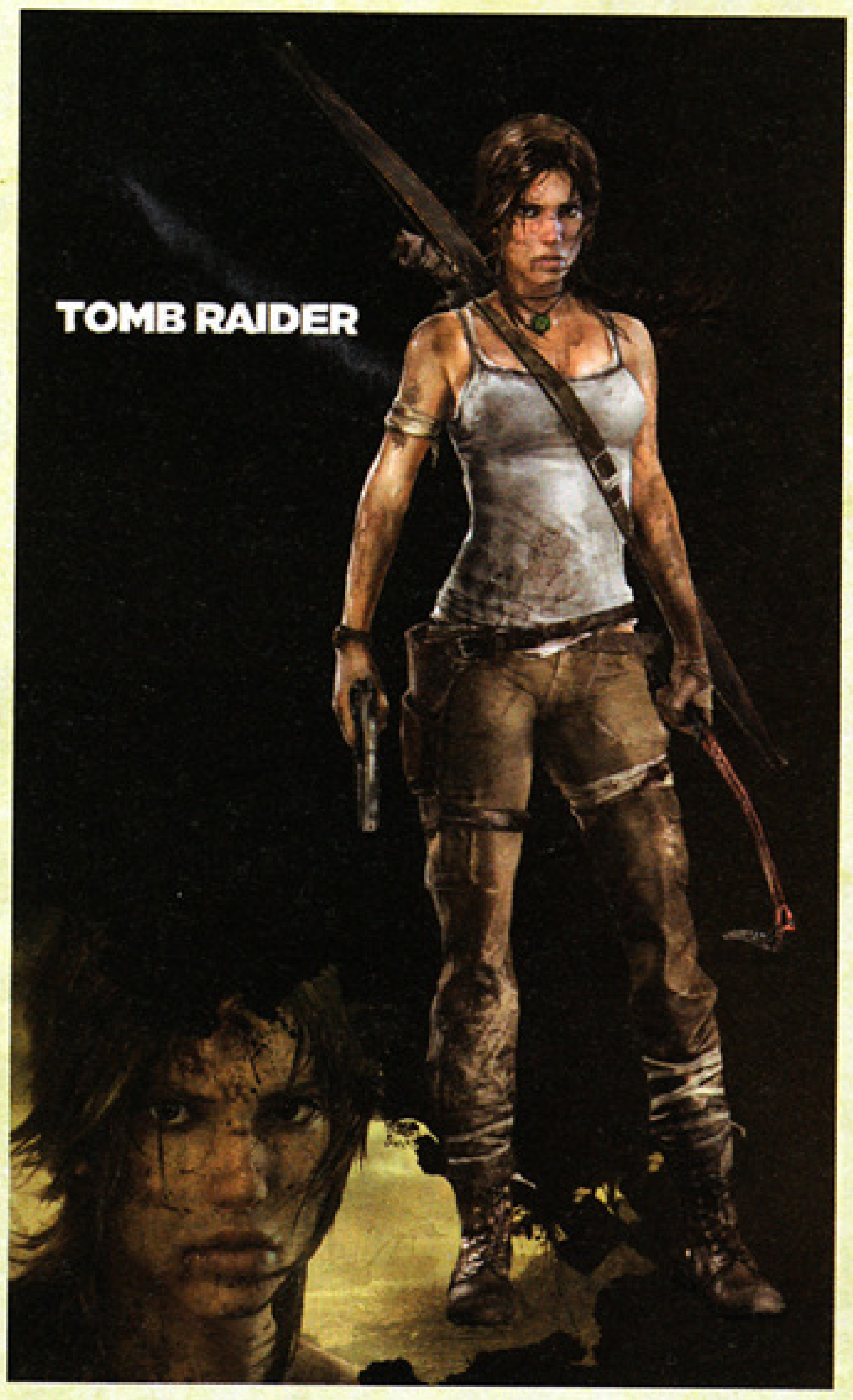
过去，身高1米75的劳拉和男人站在一起时，感觉和他们一样高。这次为了烘托劳拉的柔弱感，水晶动力决定让她的个子矮一截。用Horton的话说，“要让她比身边的男人矮一个头”。这样当劳拉陷入困境时，才会让人更有一种想要帮她一把的感觉，到底还是娇小的女人更惹人怜爱啊！

■把握美感

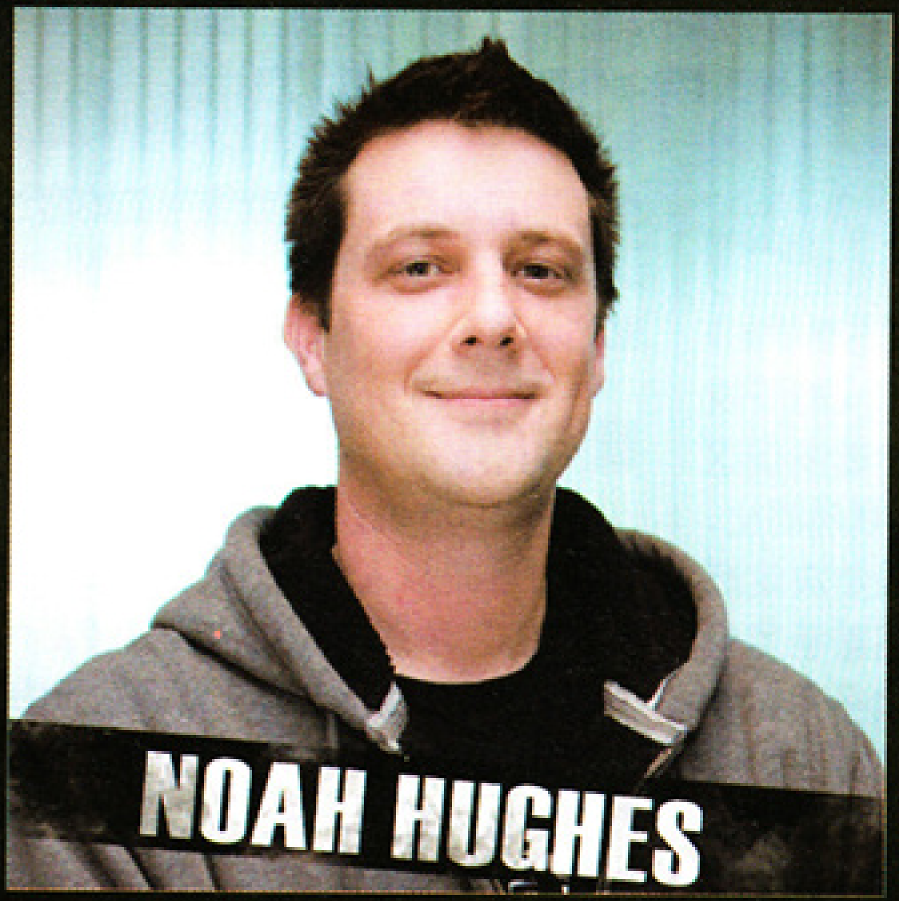
设定图完成后，水晶动力在劳拉的人物建模上花了大量的精力。先是确定了基本的特征，然后找来一大堆模特试镜，结合了很多模特的不同部位。骨架结构非常重要，不过制作团队不喜欢太骨感的模特，而是希望有那么一点婴儿肥，脸部稍微有点圆，让她有更年轻的外表。水晶动力将模特们进行了全身扫描，然后把一些最合适的部位特征融合到一起，形成了现在玩家看到的成品。

■中庸之美

水晶动力不希望劳拉的打扮太时髦，也不要太男性化。新劳拉在一些小细节上有一些新装饰，比如在一边耳朵上挂了一对小耳环。总体装束上突出实用主义，不前卫也不老土，是一种永远不会过时的装束风格，同时又有一些青春感和柔弱感。劳拉的服装可能不会像过去那么多，游戏开始时的那套衣服会穿很久，在冒险过程中逐渐破损，衣服上的点点污渍与破损记录了她的求生之路。水晶动力不会故意强调劳拉的性感，所以你别想在本作中找到隐藏的比基尼。



水晶动力简史



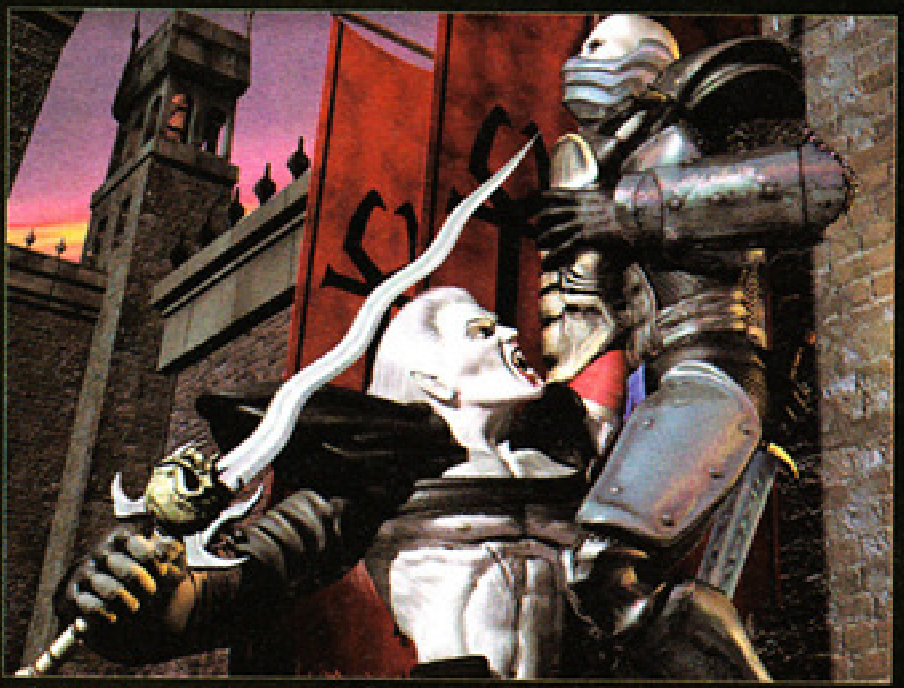
在水晶动力工作室，有一个名字有些奇怪的职位——“体验总监”(experience director)，担任这一职位的Noah Hughes负责的是确保《古墓丽影》新作的游戏体验，也就是确保游戏的那种独特的味道。Hughes是水晶动力的老将，他从1993年开始加入水晶动力，见证了这家公司从名不见经传的小作坊发展成发行商趋之若鹜的著名3A级大作开发商。从1992年成立至今，水晶动力已经制作了30款游戏。

水晶动力的创始人是Madeline Canepa、Judy Lang和Dave Morse，Hughes加入水晶动力时，当老板的是Madeline。而要论在行业内的背景资历，Dave Morse显然资格更老——他是Amiga电脑公司的创始人之一，Hughes本人非常喜欢Amiga，所以对Dave Morse十分敬畏。即使是在成立初期没有什么名气的时候，水晶动力也总是接手那些独特的游戏项目，使其与其他开发商相比显得与众不同。Hughes说：“作为一家刚起步的小公司，我们非常用心。我们也是自己的发行商，当时对我们来说，创造自己的游戏品牌，与那些大发行商竞争，实在是太让人兴奋了。”

初期水晶动力主要是为短命的3DO开发游戏，他们制作了《Crash n' Burn》和《Star Control II》等游戏。最令人印象深刻的是当时水晶动力的吉祥物Gex。第一款《Gex》游戏发售于1994年，推出了SS和PS等版本。Hughes说：“最早让我们引起业界关注的游戏之一是《Gex》，它本来是为3DO平台设计的吉祥物。我们很想为之赋予角色个性，我们请了Dana Gould为Gex配音，看到一个比过去的平台动作游戏更鲜活的角色真是很酷。当时我们就想，要开发那种以让人喜爱的角色为卖点的强力游戏系列，那样才会吸引回头客。”

《Gex》之后，水晶动力参与开发了多款围绕著名角色的游戏。被Hughes誉为超级天才程序员的Mark Cerny加入了水晶动力，之后他们参与开发了《疯狂弹珠》、《索尼克2》等游戏。实际上，世嘉对水晶动力的发展是一个不可不提的名字，Mark Cerny就是来自世嘉，世嘉交给水晶动力开发的游戏项目数量众多。而水晶动力早期的多个游戏引擎都是出自Cerny之手，通过他制作的引擎，水晶动力才能创造出巨大的3D世界，并且让玩家感觉不到读盘时间。《Crash n' Burn》、《Total Eclipse》和《Off-World Interceptor》等游戏都是基于Cerny的引擎技术。后来Cerny离开了水晶动力，加入了顽皮狗，创造了《古惑狼》、《杰克与达斯特》等著名游戏系列，还担任了《瑞奇与叮当》、《未知海域》、《天剑》等游戏的顾问，在2004年，IGDA向他颁发了“终身成就奖”。

Jeronimo Barerra也是水晶动力创业初期的关键人物，他参与开发了《Off-World Interceptor》和《Hoard》等游戏，后来他加入了Rockstar，目前担任该公司的开发部副总裁。他在Rockstar期间参与了《横行霸道III》、《荒野大救赎》等游戏



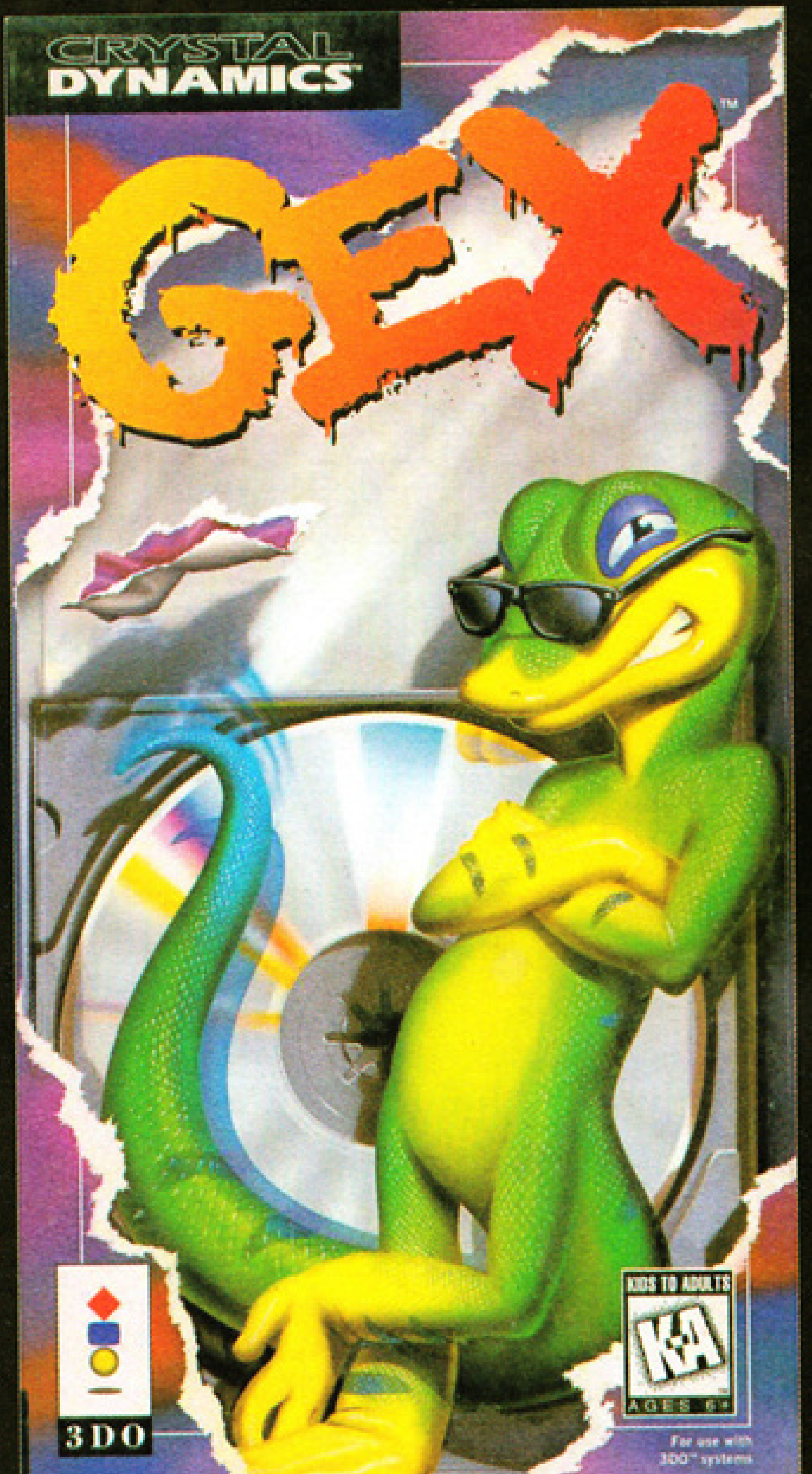
的开发指导。

1990 年代中后期，水晶动力的作品风格更加独具特色，包括有趣的《炽焰飞龙》(Blazing Dragons)，2.5D 的平台动作游戏系列《Pandemonium》，以及《Gex》的两款续作。但是水晶动力最引人注目的是一个原创新作，叫做《血兆 凯恩的遗产》(Blood Omen：Legacy of Kain)。该作的气氛营造非常出色，是与 Denis Dyack 和他的硅骑士工作室合作开发的，发行则是水晶动力自己负责。在 1999 年推出的续作《凯恩的遗产 勾魂使者》中，很多玩家第一次感受到 Amy Hennig 出色的故事叙事技巧，而“勾魂使者”也成为《凯恩的遗产》的一个分支系列。Hughes 说：“她是一个惊人的设计师，一个才华横溢的叙事者。我对《勾魂使者》最喜欢的地方是丰富的世界观与角色。她后来跳到了顽皮狗，其实我们有很多姑娘小伙们去了那家公司，比如现在顽皮狗的经营者 Evan Wells 还有 Christophe Balestra。” Hughes 也曾跳槽到另外一家开发商，是 Glen Schofield 把他带回了水晶动力。而 Glen 本人后来开发了《死亡空间》，目前正率领 Sledgehammer Games，据传该公司正在制作《使命召唤》新作。Hughes 另外一个著名的同事 Cory Stockton 也是业界鼎鼎大名的一位人才，后来加入了暴雪，一直在从事《魔兽世界》新内容的创作，最近的《魔兽世界 大灾变》就是由他担任首席内容设计师。

水晶动力注定是一个人才的集中地。在 1990 年代末、2000 年代初，大批才华横溢的创作者加入了水晶动力，而该公司本身也经历了重大改革。到 1998 年，水晶动力兼任游戏开发商与发行商的时代成为过去。在两年内，公司规模大幅缩小。1998 年，Eidos 收购了水晶动力，为他们接手《古墓丽影》创造了基础。Hughes 说：“Eidos 也是注重围绕角色的游戏，我们已经证明了自己在角色型游戏方面的丰富经验，尤其是动作冒险类。将《古墓丽影》交给我们之后，我们之间关系更加亲密了。他们可以为该系列注入新血液，而我们能够用更成熟的技术改造业界最顶级的游戏系列。” 2006 年水晶动力的第一款《古墓丽影》上市，成功创造出一个新三部曲。

这个新时代里的一个重要人物是 Doug Church，他负责了《古墓丽影 传奇》的大部分设计工作，为新三部曲打下了根基。Church 在加入水晶动力之前就是开发圈里一个响当当的名字，曾参与开发了《创世纪 地下世界》、《网络奇兵》、《神偷》等名作。完成《古墓丽影 传奇》后，Church 加入了 EA。

水晶动力是一家不甘平凡的开发商，在持续制作《古墓丽影》新作的同时，他们一直都有实现重大突破的强烈愿望。所以这样一款《古墓丽影》的彻底再造是不可避免的。而在该作的开发过程中，Eidos 被 Square Enix 收购，全新的《古墓丽影》将会以 Square Enix 这个新商标发行，巧合的是，劳拉的新形象也更符合亚洲人的审美观。新《古墓丽影》将会是一款新感觉的游戏，实际上在过去几年里，水晶动力的开发团队构成发生了很大的变化，很多



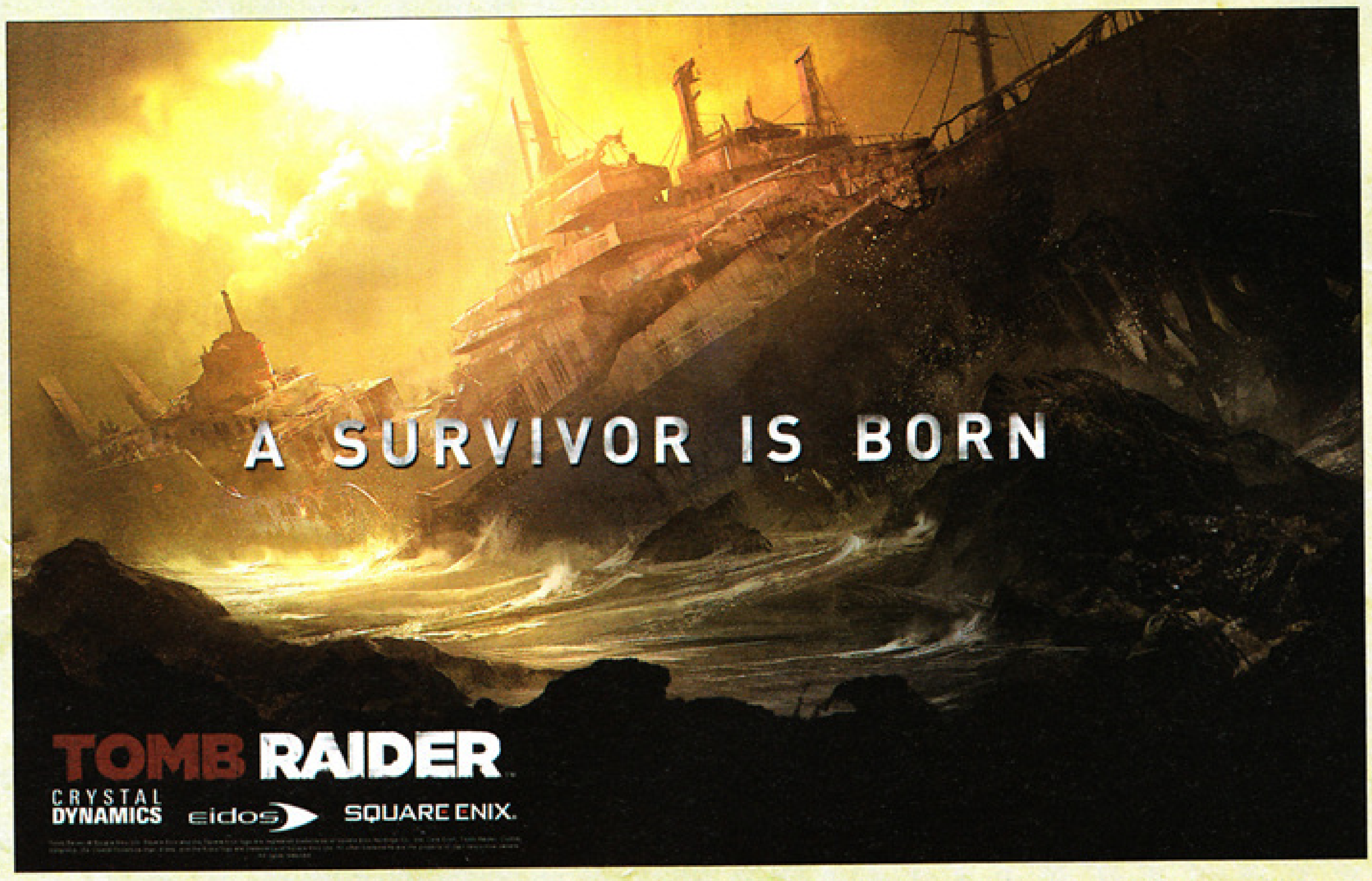
开发人员都转到其他公司或者从事其他游戏了。但是 Hughes 说：“我们还是有大批才华横溢的开发人员，未来我们将会因为这款游戏以及其他的新作而威名远播。我们都相信这是一个让水晶动力再次成为业界焦点的好机会。”

古墓丽影：品牌的重铸

即使在《古墓丽影》游戏销量江河日下的今天，“古墓丽影”与“劳拉 · 克劳馥”的名字仍然是娱乐行业里的金字招牌。在 1990 年代末，劳拉对社会文化的影响非常巨大，从漫画到玩具乃至主题公园里的座驾，都能看到劳拉的丽影。

“就在不久前还有一家意大利南部水上乐园的人找到我们，想要和我们续约，他们每天都有一个女孩穿成劳拉 · 克劳馥的样子，然后启动过山车。”《古墓丽影》品牌的全球品牌主管 Karl Stewart 笑着说。作为游戏产业史上屈指可数的女明星之一，劳拉对各行各业的渗透已经达到了极为广阔的地步。漫画书出版商 Top Cow 推出了一部成功的《古墓丽影》图文小说系列，为系列中的各种角色提供了背景故事。Ballantine Books 正在推出三本与游戏情节有关的小说。安吉丽娜 · 朱莉主演的两部电影版对《古墓丽影》的社会影响力有最大的推动作用，其票房也很令人满意。而因为电影的成功，派拉蒙旗下在美国的多个主题公园推出了围绕《古墓丽影》主题的过山车。

2006 年，水晶动力推出了他们经手的第一款《古墓丽影》，这款《古墓丽影 传奇》在很大程度上保持了系列的根源，获得了业界的积极评价与商业成功，但是水晶动力也意识到他们很快就要开始进行一次大改变。在 2008 年的《古墓丽影 地下世界》之后，水晶动力知道彻底改变的时候到了。“所谓标志性角色，是其所属时代的产物，”系列导演 Tim Longo Jr. 说，“特别是对于一个系列来说，需要不断与时俱进。无法迎头赶上就注定失败，可能将从此没落。我们说过，我们的媒体与受众正在改变，不仅规模在变大，玩家群体的种类也变得更广。我们的媒体已经成熟，成为一种艺术



形态与娱乐。"

在劳拉的转型期，孕育出不少新概念。《劳拉与光之守护者》完全打破了《古墓丽影》的传统，变成了一款街机般的游戏。"我们之所以叫它《劳拉与光之守护者》，是因为要特别强调不与主系列竞争。"水晶动力工作室主管 Darrell Gallagher 说。"因为它是一款非常特别的产品，我们认为要强调其特殊之处。"其实《劳拉与光之守护者》就是《古墓丽影》将进行重大转变的预告。

由于其悠久的品牌历史以及丰富的关联产品，以《古墓丽影》之名重生的新作面临着很多难题。Stewart 说："当我们走上了这条路，我们做的第一件事是看看我们当前所站的位置，有哪些内容可用，有哪些产品存在。有了新理念之后，就要合理把握，创造一个面向未来的清晰视野。"

过去的劳拉，不论是人物形象还是内在性格，都像一块塑料一样，硬邦邦而缺乏人物的灵魂，与周围环境的互动也显得生硬。新劳拉则是一副血肉之躯，有缺陷、会疼痛，也需要依赖他人。游戏系统与故事也要与时俱进，现在的很多超级英雄题材电影都开始讲起源故事，劳拉的回归原点也更容易为大家所接受。

本作的故事将会是系列的全新方向，不受过去任何作品的约束。这是一次大胆的赌博。在摆脱过去的同时，新《古墓丽影》会受到当今一些最新大作的影响，也许《未知海域》、《刺客信条》等后起之秀会给水晶动力一些灵感。不过 Stewart 说，水晶动力有自己的底线，其游戏性必须符合"古墓丽影"之名。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

Conrad Roth

人物档案

年龄：52 岁

国籍：英国（南约克郡 Sheffield）

职业：财宝猎人

身高：6 英尺 1 英寸

过去，劳拉・克劳馥与其他人的互动要素很少，通常是一些不死的怪物或者没脑子的雇佣兵，给我们留下深刻印象的人物并不多。劳拉忠实的仆人 Winston 是系列比较有标志性的一个角色，历经 8 代主机，我们还看到了劳拉的童年好友、长期的导师、冒险伙伴以及一些比较重要的敌人。不过劳拉与这些人的关系都很简单，她仍然是一个独来独往的女英雄。

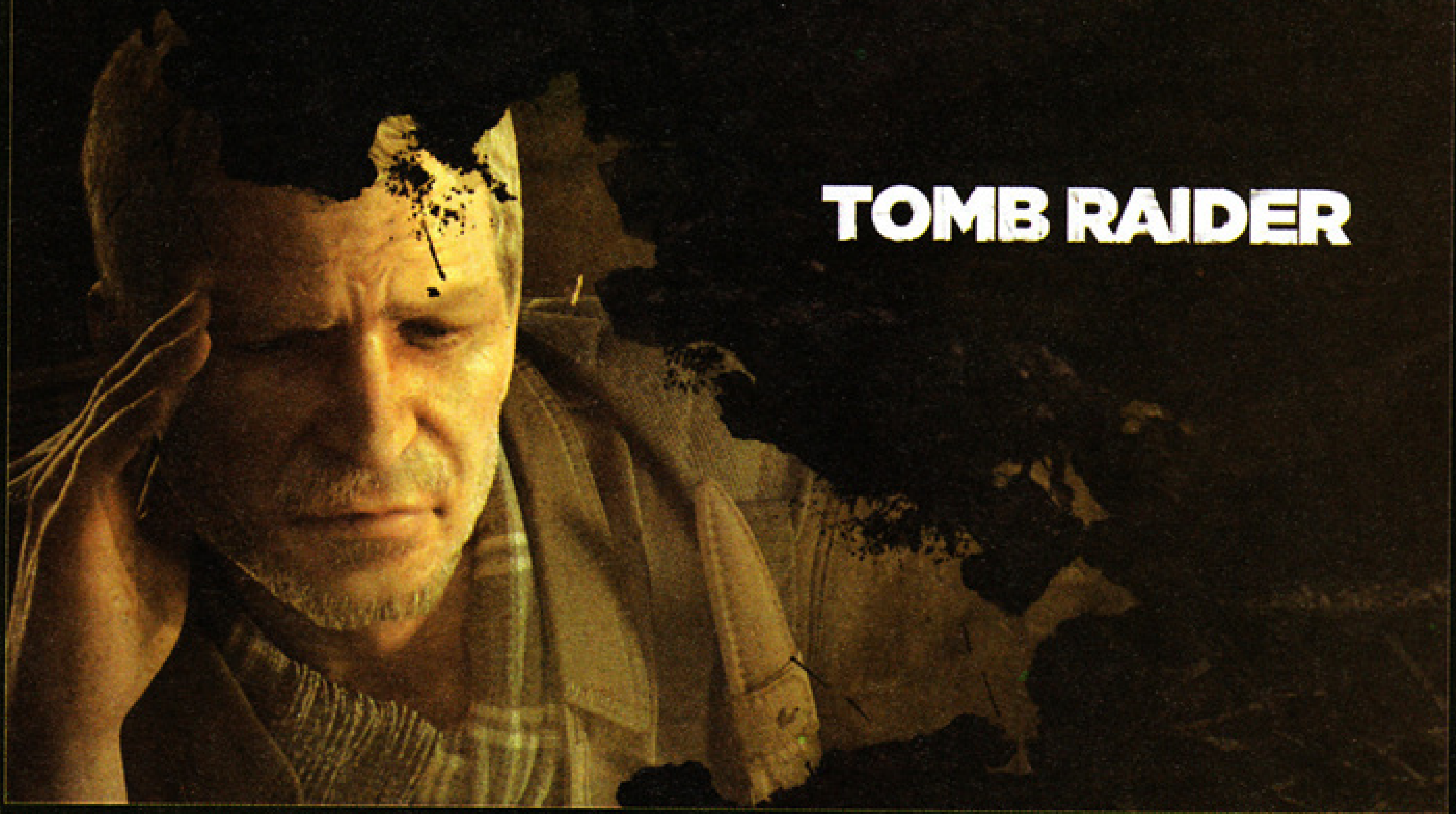
据水晶动力美术总监 Brian Horton 透露，本作中的新劳拉将会通过与其他人的互动来烘托其个性。Horton 说："这些互动将会与以往的《古墓丽影》游戏有很大的不同，掌握大局的并不是她，最初她只不过是听命行事，到了后面才有了话语权。"

耐久号遇难后，劳拉漂流到神秘海岛，我们看到了当地不怀好意的人们，但是对于耐久号的其他船员目前并未透露详情——除了 Conrad Roth 船长。水晶动力将 Roth 塑造成劳拉成长过程中的关键人物，他鼓励她要不负克劳馥家族之名，指导她克服困境。

Roth 曾与皇家海军陆战队突击士兵们一起进行了两次旅行，退伍后，他成为一名自由财宝猎人，打捞被遗忘的船只残骸，他的足迹遍布世界。为了获得奖赏，他会撒谎、欺骗、干不法勾当。不管遇上什么事，Roth 总是沉着镇定，他有种不怒自威的威严。高强度的军事训练让他形成了独裁般的领队风格，不过那种果断的作风对多数船员来说都是件好事。

Roth 似乎举目无亲，多年来无数次成功的打捞任务让他积攒了不少资本，船也越换越大，最后终于成为装备精良的大型打捞船"耐久号"的船长。这名角色公布后，很多玩家认为他扮演的角色类似于过去劳拉的另一个恩师 Werner von Croy。二者确实有相似之处，他们都对古物着迷，都与劳拉的初期冒险有关，不过 Roth 对劳拉的影响要大得多。

NAME: Conrad Roth AGE: 52 NATIONALITY: British (Sheffield/Southern Yorkshire) OCCUPATION: Treasure-Hunter/Expedition Leader APPEARANCE: Stocky but athletic, 6'1"



文 纱迦

我的新娘 只属于你的新娘	Idea Factory	文字冒险
X360 俺の嫁 ～あなただけの花嫁～		日版
2010年10月28日	1人	6980日元
无对应周边		

发售前曾经被人看作X360版的《Love Plus》，等实际玩到游戏才发现，游戏的内容实在是太简单了。不过话虽如此，豪华声优阵容加上极度YY的新婚情节，对于部分玩家来说还是相当有杀伤力的。而且游戏还有DLC，可以下载到加藤英美里等声优的声音，作为一名声优控来说本作绝对是值得珍藏的作品。笔者在此声明：本人只是来拿成就的标准美式游戏玩家，什么名家佳织生天目仁美钉宫理惠伊藤静加藤英美里后藤麻衣广桥凉斋藤千和花泽香菜，我统统都没有听说过！

成就数量	1000点/25个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	3小时左右
最少通关次数	——
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	有
有无成就BUG	无

本作是一款不折不扣的成就神作，大约3个小时就能全成就，即使不看攻略也能拿到绝大部分成就，只是有一两个成就稍微有一点讲究。下面我们来按成就难度分别进行讲解，首先玩家可以任选一位新娘候补从恋人编开始游戏。说句题外话，玩本作90%的玩家第一次游戏都会选择傲娇系角色，不知你是不是这样呢？

送分成就

顾名思义，以下为正常通关流程中必定会取得的成就。本作泡MM的难度为零，不管你怎么选择，最后一定能抱得美人归！游戏先从恋人编开始，打过之后可以选择新娘编。新娘编的长度较长，不过一路快进的话也用不了多久。老规矩，首先进OPTION进行如下设置。

スキップモード	强制
文字速度	速最大
强制スキップ	速最大、选择
既读スキップ	速最大、选择
オートプレイ	速最大、选择

恋人ができた 50点
成就说明 开始恋人篇游戏

初めてのデート 50点
成就说明 初次约会

初めてのキス 50点
成就说明 初次接吻

恋人と1周间过ごした 20点
成就说明 和恋人一起度过第一周

恋人と1ヶ月过ごした 30点
成就说明 和恋人一起度过第一个月

恋人と年を越した 50点
成就说明 和恋人一起度过第一个新年

プロポーズ成功 50点
成就说明 向恋人求婚成功

结婚しました 50点
成就说明 正式结婚

成就拿法 无论告白时选哪个选项，最后一定会成功。之后就会进入新娘编。

诞生日を祝ってあげた 50点
成就说明 庆祝自己的生日

诞生日を祝ってもらった 50点
成就说明 庆祝恋人的生日

新婚生活1周间目 50点
成就说明 和妻子一起度过新婚第一周

新婚生活1ヶ月目 50点
成就说明 和妻子一起度过新婚第一个月

嫁と年を越した 50点
成就说明 和妻子一起度过新婚第一个新年

结婚记念日 150点
成就说明 和妻子一起度过结婚纪念日

成就拿法 取得此成就后新娘编通关，你可选择继续，也可选择回到标题画面。第一次游戏当然要继续了。

其他成就

爱情に包まれて 50点
成就说明 LP超过100点

成就拿法 游戏中有一项数据名为爱情点数，简称LP，当你作出不同选择时，LP就会增加。由于LP只会加不会减，而你的新婚生活又能无限进行下去，故达到100点只是时间问题。另外这个数据看着很悬乎，其实惟一的作用就是关系到这个成就，实在太偷懒了。

ベストパートナー 20点
成就说明 进入问答小游戏

トランプで胜负 20点
成就说明 进入21点游戏

ジュースを仲良く 20点
成就说明 进入喝饮料游戏(商店街约会时出现)

洗濯のお手伝い 150点
成就说明 进入晒衣服小游戏(六七月的休息日出现)

成就拿法 这4个小游戏相关的成就都只要触发就能解除。其出现是随机的，一般说来除了晒衣服之外在新婚一周目时就能自然解除。晒衣服的出现条件也不难，只是要在六七月的休息日才会出现。当玩家新婚生活一周目完成时，就会开启在日历任意改时间的功能，利用这个功能回到六月，把所有的日子都设为休息日，就会很容易出现了。

夫妇の食卓 20点
成就说明 进入夫妻吃饭聊天的情节

夫妇の寝室 20点
成就说明 进入夫妻枕边聊天的情节

夫妇の绊 20点
成就说明 进入夫妻互相鼓励的情节

夫妇喧哗 20点
成就说明 进入夫妻吵架的情节

以上4个情节都是随机发生的，一般说来在新婚生活一周目时就能全部触发，不过此时还解不了成就，你需要等一周目结束后按Y进入菜单，然后再分别选择这几个特殊模式，这样才能解除。(夫妇の绊有可能提前解除。)

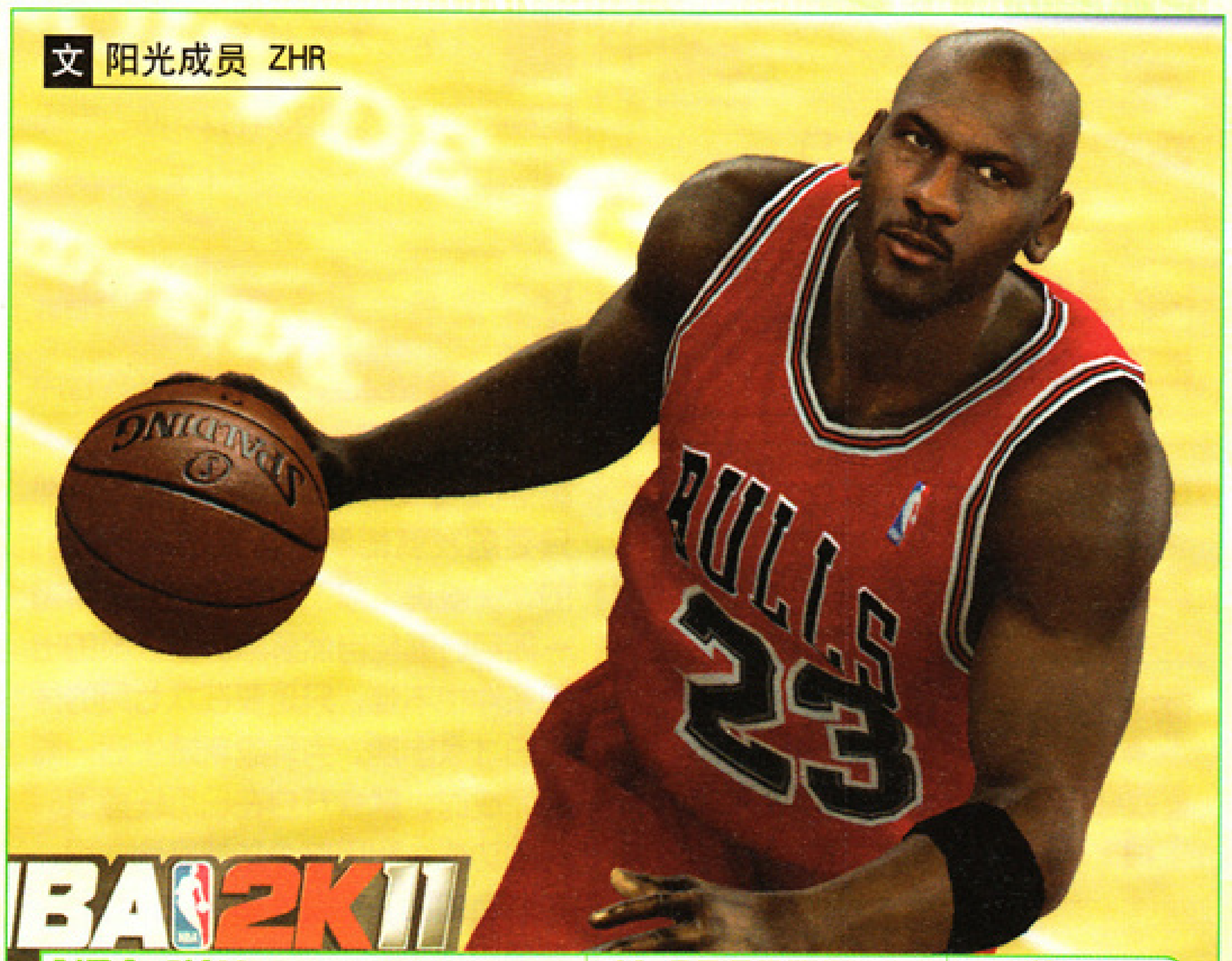
お色直し 20点
成就说明 进入秘密模式

成就拿法 此成就和上面4个情节一样，一周目通关后按Y键直接选择对应模式即可。

メイドさんと游ぼう 20点
成就说明 进入女佣模式

成就拿法 这个成就算是本作最耗时的一个成就了，你需要完成新婚生活二周目才能开启它，之后还是按Y键进入菜单后直接选择即可。不过注意！你一定不能用更改时间的方法来快速解开它！如果你不幸这么做了，那么另一个补救方法是重新选择一位新娘从学生时代开始直到通关，这样也算二周目达成。

文 阳光成员 ZHR



NBA 2K11	2K SPORTS	体育
X360 NBA 2K11		美版
2010年10月5日	1~2人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

一年一度的"《NBA 2K》系列"今年凭借飞人乔丹的加盟，以及老对手EA的昏招迭出而大放异彩，成为全球篮球游戏玩家的惟一之选。如此优秀的游戏，玩家没有任何理由错过！特别是喜欢飞人乔丹的朋友，游戏中收录的乔丹挑战模式定然让你大呼过瘾！

全成就获得指南

本作的成就设定得还是很有意思的，建议玩家在平时比赛的时候可以刻意朝这些成就努力。实在解不开的成就可以用降低游戏难度(GAMEPLAY)，调节游戏数值(GAME SLIDERS)，更改规则(NBA RULES)来轻松获得。下面就列出一些成就具体以及简便的解法。

注：比赛时间可以改成5分钟以上，5分钟以下会影响部分成就的获得，故不推荐。很多说解不开成就的玩家建议看一下是不是把时间改了。

成就数量	1000点/50个
难度	★★★☆☆
在线成就点数	12个/210点
全成就所需时间	40小时左右
最少通关次数	——
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无

The Whole Enchilada 50点
成就说明 获得所有成就

The Big Day 15点
成就说明 MP模式在首轮被选上

Complete the Circuit 15点
成就说明 MP模式中完成夏季联赛

Check! 15点
成就说明 在MP模式中单场完成三个任务额外奖励
成就拿法 要完成的任务比赛前会有提示，具体参照MP模式任务列表。

Keep Your Friends Close 15点
成就说明 用自己在MP模式创造的球员赢得一场在线PICK-UP比赛
成就拿法 线上成就，在MP模式中选择PLAY NOW，再选择PICK-UP GAME搜人。

My Air 15点
成就说明 MP模式中自己制作一双专属JORDAN球鞋
成就拿法 MP模式表现突出的话(场均评价数据)JORDAN会表示希望和你签约，之后会上杂志，到了后期就可以制作一双中投+8的专属球鞋了。

My Player of the Game 20点
成就说明 用自己创造的球员在MP模式中的NBA比赛里拿到Player of the Game(全场最佳)

My Every Day Player 20点
成就说明 在MP模式里自己创造的球员可以首发

My Rookie of the Year 25点
成就说明 在MP模式中获得最佳新秀
成就拿法 第2次升级后修正的成就。此成就可以和MVP一起拿，调整电脑模拟时间便可。

My Big Eight-O 20点
成就说明 在MP模式中总能力达到80

My All-Star 25点
成就说明 MP模式中被票选参加全明星
成就拿法 除了数据优秀外，每场后的记者发布会的选择也很重要。尽量以选择第一个为主吧。

My MVP 30点
成就说明 在MP模式中获得MVP
成就拿法 拿MVP非常简单，只要在选项里把电脑模拟时间改到1分钟便可让其他人的数据永远超不过你。

Buzzer Beater 20点
成就说明 投中赢得比赛的压哨球。
成就拿法 难度调到最低。控制比分，最后投入绝杀球便可。可通过控制命中率(GAME SLIDERS)获得。最后一投前存个档，不行就读档重来。

Trip-Dub 20点
成就说明 使用任意球员在比赛中拿到3双
成就拿法 就是任意三项数据拿到10个以上。推荐得分，助攻，篮板这三项。

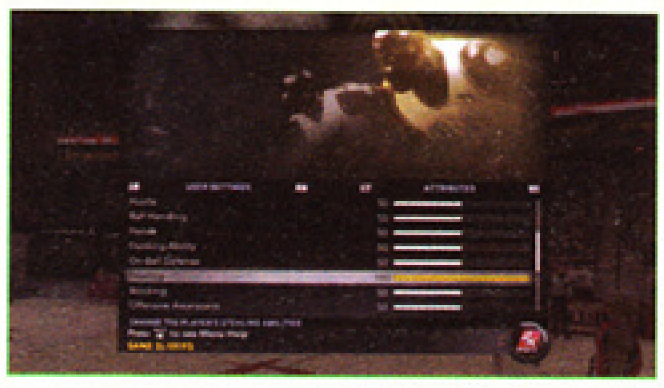
Dub-Dub 20点
成就说明 任意队伍中的两位球员都拿到2双
成就拿法 两个人都得分助攻10个以上便可。

Five by Five 20点
成就说明 任意一名球员，单场在五项不同的技术统计中都取得5个。
成就拿法 推荐使用火箭队的姚明，拿到5分，抓5个篮板，助攻5次没什么难度。盖5个帽可以用关掉打手犯规，放后卫进内线的方法拿到5个。至于抢断5个，直接把steal success改满便可。

Artillery 20点
成就说明 使用任意队伍在一场比赛全队投中15个三分球
成就拿法 3PT Success直接改满便可。

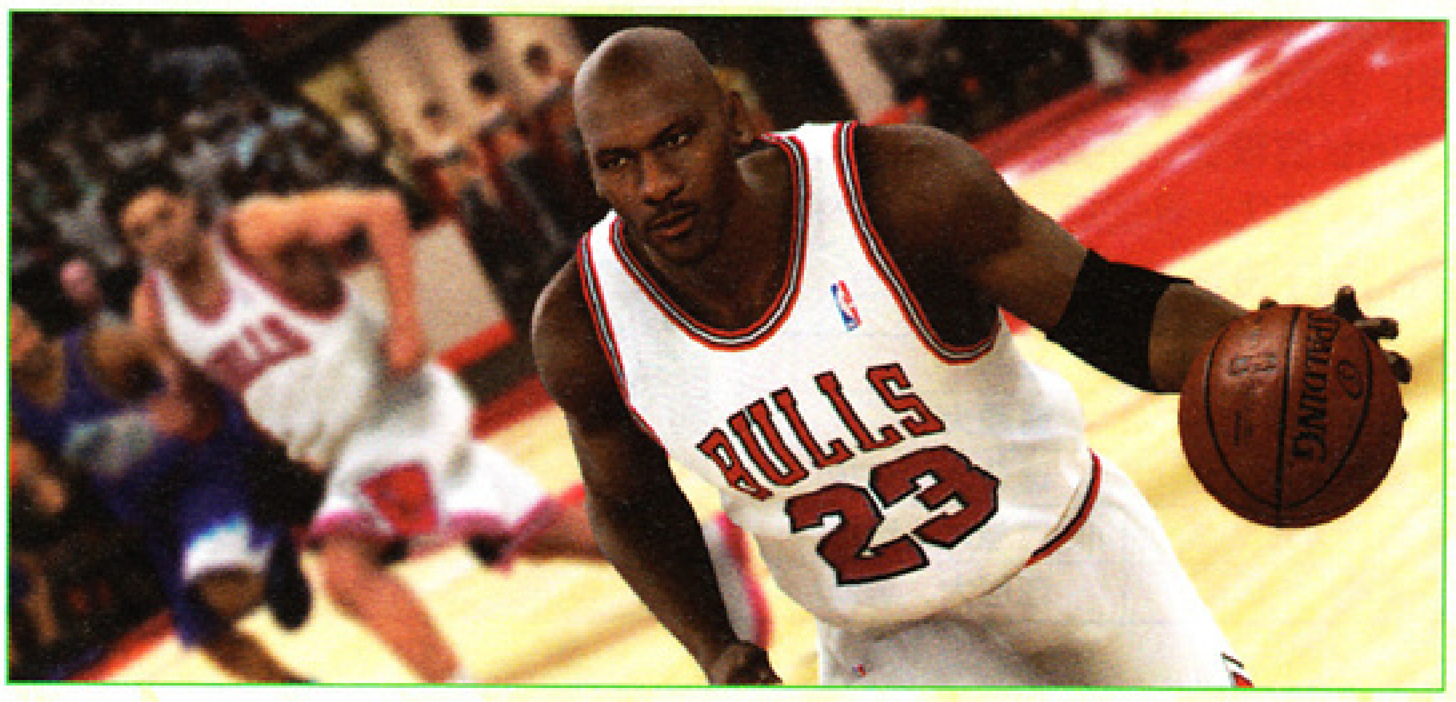
Block Party 20点
成就说明 使用任意队伍在一场比赛中封盖10次
成就拿法 先把封盖犯规关掉(Blocking Foul)。推荐手动控制火箭队的姚明。故意放对手控卫内线突破，看准时间封盖便可。还有一种方法。对方内线球员接球时手控防守球员后退放他一步，对方多半会选择直接投篮，盖他便可。

Grand Theft 20点
成就说明 使用任意队伍在一场比赛中抢断10次
成就拿法 把规则中的reachiing foul关掉，把防守数值中的steal success调满，这样就可以控制球员无顾虑地伸手盗球。建议直接从后掏球，准确率很高。



Swat and Swipe 20点
成就说明 使用任意队伍在一场比赛中封盖5次，以及抢断5次

Smothering 20点
成就说明 让对手命中率在40%以下
成就拿法 这个稍微注意防守应该不难。实在苦手就把CPU的Success全部调成0。



Givith and Taketh Away 20点
成就说明 任意球员在一场比赛中拿到10个篮板和10个助攻

Hold the Fat Lady 20点
成就说明 单场比赛第4节开始前，所使用队伍在落后对手10分的情况下，逆转获得胜利

Wire to Wire 20点
成就说明 使用任意队伍在一场比赛中一次也不让对手领先

4-Point Line 20点
成就说明 任意球员在比赛中打入3加1
成就拿法 要进3加1最好先把CPU封盖犯规的倾向(Blocking Foul Frequency)调到最高，再把自己的3分命中(3PT Success)改成100%。使用假投篮晃起对手，然后顺势投篮，这样很容易造成对手犯规。实在不行就用个双手柄，2P按BACK故意犯规。同理战术犯规也可以用在电脑上，领先不要太多的情况下电脑会选择战术犯规，在电脑向你犯规前瞬间投出三分球。

Not Over Yet 20点
成就说明 用三分球把比赛带入加时
成就拿法 同样是之前的BUG奖杯，在第2次升级后修复。解法类似Buzzer Beater，只不过要在最后一秒投中打平的压哨球。投中后成就便可解开，不需要打加时。

The Closer 20点
成就说明 让对手在全场最后两分钟得不到分
成就拿法 CPU的Success全部调0便可。

G Performance 20点
成就说明 使用Kevin Durant单场比赛拿到48分

G Dominance 25点
成就说明 使用任意球队在单场比赛中赢对手50分
成就拿法 最简单有效的方法就是抢断(steal success)和3分(3PT Success)改满。

G Recovery 10点
成就说明 整场比赛只使用手动换人
成就拿法 COACH SETTINGS中的substitution改成Manual

Air Apparent 25点
成就说明 获得所有40双JORDAN球鞋
成就拿法 40双JORDAN球鞋会随着游戏时间慢慢全部解开，解开的顺序是随机的。某位球员穿上某双球鞋，会有某项能力的提升。

Another Day, Another Win 20点
成就说明 打赢5场NBA TODAY比赛
成就拿法 需要可以联网。建议尽早完成，不然等现实赛季结束后就没有NBA TODAY了。要确定联网的状态下打NBA TODAY才行。

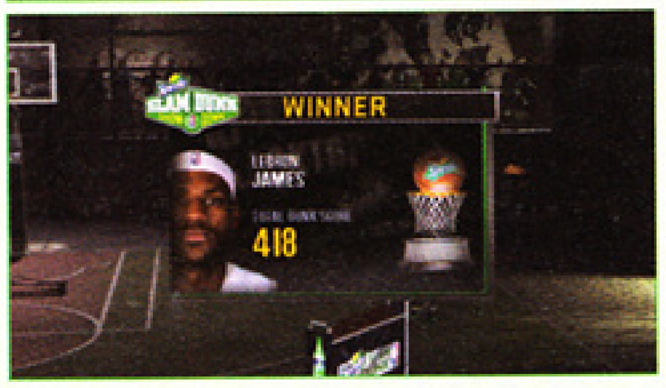
Live the Dream 25点
成就说明 完成所有JORDAN任务

Streaking 25点
成就说明 在王朝模式中连赢5场
成就拿法 5场必须玩家PLAY GAME，SIMULATE GAME是不行的。万一输了就读档重来。GAME SLIDERS可以调，进入王朝模式前把比赛时间可以改成1分钟，王朝模式可以更改游戏时间而不影响成就的获得。

Home Court 25点
成就说明 王朝模式中球队排行第一
成就拿法 要求在王朝模式中PLAY GAME打完前30场比赛，得到最好战绩。其实是要求手动PLAY赢35场比赛左右。王朝模式开始前把比赛时间改成1分钟，AUTO SAVE(自动存档)关掉。前35场全赢下来存个档，SIMULATE掉剩下的比赛这个成就一般就解掉了。没解开就读档再赢几场比赛。

Ticker Tape 30点
成就说明 在王朝模式中得到NBA总冠军
成就拿法 季后赛都要自己手动PLAY打完

Sprite Slam Dunk Showdown 20点
成就说明 在灌篮大赛中赢LeBron James
成就拿法 前几作最难解的，到了2K11简单了不少，原因是扣篮大赛的简化，同时也不用赢挑战者了。对手选择LeBron James，自己推荐用JORDAN。规则为一个对手一个场次的一直灌到时间到为止。操作方法是左摇杆负责移动球员到可以灌篮位置的同时右摇杆出招。招式里有单方向或者转一圈的等，指令越复杂得分越高。出招后在空中会有一个力槽，这时等力槽到达标准线的时候按RT完成灌篮。记分方面主要是看动作的复杂程度，切记不要重复。推荐先从简单开始，比如↑↓，↑↑这种，后面再用复杂的，分数会高很多。还可以增加一些障碍或者按A键抛球，算好时间接球灌篮来加分。



Top Trey 15点
成就说明 三分球大赛中拿到优胜

Birthday 10点
成就说明 MP模式中创造一名球员(白送)

Hey Mr. DJ 10点
成就说明 制作1份2K Beats曲目
成就拿法 FEATURES里选2K BEATS，在到2K BEATS PLAYLIST里随便关一首歌保存便可。

This One Count 15点
成就说明 在RANK网战里，赢得一场比赛

Back to Back to Back 15点
成就说明 在RANK网战里，连续赢得三场比赛

Lincoln 15点
成就说明 在RANK网战里，总共赢得五场比赛

Hamilton 20点
成就说明 在RANK网战里，总共赢得十场比赛

Jackson 30点
成就说明 在RANK网战里，总共赢得二十场比赛

All for One 15点
成就说明 在网战CREW GAME(组队模式)中赢得一场比赛
成就拿法 国内组CREW搜人比较难，建议找个国外的玩家让他带你。

Teamwork 15点
成就说明 在网战PICK UP(单人球员扮演)中赢得一场比赛

One for All 15点
成就说明 PICK UP比赛中获得A以上的评价
成就拿法 PICK UP用偷跑不好使，这就需要玩家一板一眼的打了，方法类似MP模式。

Its Better to Give 15点
成就说明 用2K Share上传一个档案
成就拿法 需要能联网。在FEATURES中选择2K SHARE，再选择UPLOAD ROSTER上传一份名单便可。

Youre Officially Hot 20点
成就说明 在RANK网战里，连续赢得五场比赛

文 阳光成员 ZHR

哈里波特与死亡圣器 第一部	EA	动作
X360 Harry Potter and the Deathly Hallows Part 1		美版
2010年11月16日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上玩家

《哈利波特》的小说与电影已经走了好几个年头，随着最新电影的上映，同名游戏的推出也是顺理成章的事。本作是典型的电影改编游戏，剧情基本和电影无两样，其他没什么亮点，不过成就依然好拿，基本上通关一次就能拿到500多点成就。但游戏素质很低，而且有在线成就和Kinect专用成就，追求完成率的玩家要注意。

游戏有秘技，在游戏的Options中输入便可生效。秘技会影响部分成就的获得，请谨慎使用。

直接开启精英挑战：Y，上，X，LT，RT，A
获得超级药水：X，左，右，A，RT，RB
超强Protego护盾：Y，B，上，左，RT，右

成就数量	1000点/49个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	3个/45点
Kinect专用成就	4个/85点
全成就所需时间	20小时左右
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无

A Bumpy Landing 10点

成就说明 和鲁伯·海格(Hagrid)一起抵达The Burrow

成就拿法 剧情中可获得，打过游戏一开始的空中摩托剧情便可。

A Day to Remember 10点

成就说明 婚礼上的战斗结束后获得

成就拿法 剧情中获得，清空婚礼场景中的敌人便可。

A Bitter Coffee 10点

成就说明 London咖啡馆的战斗后获得

成就拿法 咖啡馆战斗后的剧情中获得。斗篷有时间限制，之前的潜入记得斗篷使用一段时间就需要停下来补充一下，否则会失效。还可以找个没人的地方把斗篷摘掉再带上，这样可以快速直接补满斗篷。

An Unexpected Ally 10点

成就说明 与Kreacher一起找到罪犯

成就拿法 剧情中获得

A Difficult Case 20点

成就说明 进入Umbridge的法庭后逃跑

成就拿法 剧情中获得，注意BOSS是无法打死的，顺着边上的路杀出去便可，不要恋战

A Friend from Afar 10点

成就说明 追逐地精

成就拿法 剧情中获得，HARD难度下这段路还是挺艰难的，多利用隐形斗篷绕到敌人身后使用Confundo让敌人互相残杀。之后的任务灵活运用隐行斗篷可以回避掉大量的战斗，一但被发现就按住A跑到没人地方再次使用斗篷便可。

A Slither in the Snow 20点

成就说明 在BATHILDA家里和蛇战斗后获得。

成就拿法 剧情中获得，蛇只要用魔法打头便可，每段都有检查点，不难。之前有段找哈里父亲坟墓的地方，位置在倒数第2排那个。

A Necessary Relocation 20点

成就说明 放弃希望使一个朋友回来

成就拿法 三个任务，其他两个利用隐形斗篷都不难，中间那个任务有骷髅兵，骷髅兵死不了。建议跑到场景城堡的楼上清掉敌人。骷髅上不了楼，敌人也只会上来送死。

A Cold Dark Night 20点

成就说明 跟随Light并且在里面直面Darkness与RON战胜BOSS后获得

成就拿法 剧情中获得，之前的BOSS攻击力很高，HARD难度两三下就死了。建议躲在如图所示处将蛇头用Stupify消灭，注意蜘蛛，需要提前消灭。BOSS使用绿色激光便按住LB防御。需要将所有蛇头消灭。

A Clue to Investigate 10点

成就说明 到达Lovegood家

成就拿法 剧情中获得，之前路上没什么难点，HARD难度多找掩护活用CONFUNDO和CONFRINGO便可。

A Desperate Betrayal 20点

成就说明 在LOVEGOOD家战斗完成后获得

成就拿法 屋子内的战斗只须坚持3分钟便可，HARD难度大可贴住墙站3分钟，偶尔对付一下飞进来的摄魂怪便可。

A Valiant Friend 20点

成就说明 逃跑剧情完成后获得

成就拿法 剧情中获得，之前的逃跑战敌人是杀不完的，只会越来越多，应该赶紧往山上跑。路上可以使用隐形斗篷回避大量的战斗。

Dragon Dodge 10点

成就说明 完成飞龙任务

成就拿法 飞龙喷火的时候躲在石头后面便不怕被火烧到，移动的时候按住A键快速跑到下一个石头的后面。注意后面的洞穴里会有敌人出现。

Wand-master 20点

成就说明 游戏中每种魔法均使用一次。

成就拿法 这个可以在挑战模式中直接完成，里面已经可以使用所有魔法。

Liquid Experience 20点
成就说明 使用游戏中所有的可用药剂
成就拿法 药剂就是游戏中地上的黄色发光物体，把这些药都使用一次便可。

Confusion Reigns 5点
成就说明 使用Confundo让对手攻击其他敌人
成就拿法 使用Confundo魔法照敌人脸上来一发便可。

Got it Covered! 10点
成就说明 使用Wingardium Leviosa抵挡敌人的魔法
成就拿法 学会Wingardium Leviosa魔法后，按住RT让可移动的掩体浮起来，这样在敌人攻击你的时候用这个浮起来的掩体防御敌人的攻击即可解锁此成就。

A Strong Shield 5点
成就说明 弹开 20个敌人的魔法
成就拿法 敌人攻击时按住LB便可，在游戏一开始的战斗场景便可解锁，可以累计。

Quibbler Collector 10点
成就说明 收集齐一半的Quibbler

Avid Quibbler Collector 20点
成就说明 收集齐所有的Quibbler

Daily Prophet Reader 10点
成就说明 收集齐一半的D a i l y Prophet

Daily Prophet Subscriber 20点
成就说明 收集齐所有的D a i l y Prophet

Wizard's Wireless Listener 15点
成就说明 收集齐一半Potterwatch密码

Wizard's Wireless Wizard 30点
成就说明 收集齐所有Potterwatch密码

The Benefit of Experience 5点
成就说明 第一次升级

Reached Level 3 10点
成就说明 等级到达3级

Reached Level 6 20点
成就说明 等级到达6级

Reached Level 10 30点
成就说明 等级达到10级

Reached Level 15 40点
成就说明 等级达到15级

Reached Level 20 50点
成就说明 等级到达20级
成就拿法 剧情模式中正常打下来一般等级就满了，实在不行可以杀蜘蛛升级，或者在之前披着隐形斗篷去办公室找东西的场景反复刷敌。

Defeated 100 Enemies 10点
成就说明 故事模式中杀100个敌人

Defeated 250 Enemies 25点
成就说明 故事模式中杀250个敌人

Defeated 500 Enemies 50点
成就说明 故事模式中杀500个敌人

Defeated 1000 Enemies 75点
成就说明 故事模式中杀1000个敌人
成就拿法 可在取得圣剑后的项链BOSS战中杀蜘蛛，这战的蜘蛛是无限出的，只要不杀BOSS便可杀够1000。另外游戏最后的逃亡战一开始的敌人也是无限出的，由于可以累计，所以只是时间问题。

Ron's Saviour 10点
成就说明 杀掉35个Acromantula
成就拿法 Acromantula就是游戏中的小蜘蛛，数量很多，同样可以在项链BOSS处刷，使用PETRIFICUS TOTALUS比较有效。

Expert Aim 25点
成就说明 50次爆头
成就拿法 和其他FPS一样，在总瞄准的时候把准星向上移动对准头部便可把敌人打晕，推荐使用Stupify魔法。

From Under the Cloak 25点
成就说明 使用隐形斗篷偷袭50个敌人
成就拿法 按Y 进入隐形状态后，按住LB对敌人使用Protego便可把敌人弄晕。推荐游戏中去办公室偷东西的场景反复对着敌人使用，被发现了就躲回屋子里便可。

First Showing 10点
成就说明 在Xbox LIVE上贴出你的挑战成绩
成就拿法 在菜单画面中选择挑战模式，再选择Xbox LIVE，挑战完随意一个任务后便可解锁。

Comprehensive Showing 30点
成就说明 在Xbox LIVE上贴出你的所有挑战成绩
成就拿法 方法参照First Showing，只不过这次需要打过所有挑战，一共15个。

Survivalist 30点
成就说明 在任何困难挑战中获得5星评价
成就拿法 这个推荐挑战第4个任务，这个任务不用战斗，只要跑左边的道路便可，1分30秒内便可获5星评价。

Friendly Rivals 5点
成就说明 和你好友列表中的朋友任意比较一次挑战排名
成就拿法 需要你的好友也同样玩过你挑战的那个任务，两个人的成绩都在榜上出现即可解锁成就

Defender against the Dark Arts 25点
成就说明 打通EASY难度

Auror Material 35点
成就说明 打通Medium难度

Order of the Phoenix Recruit 60点
成就说明 打通HARD难度

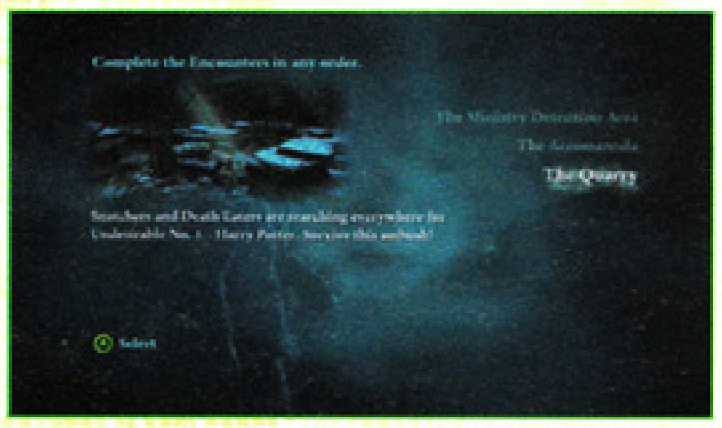
Demented 10点
成就说明 解除摄魂怪的吻
成就拿法 在摄魂怪飞到你身边吸你的时候画面出现结冰，在结冰的时候按LB键便可。

Wizarding Workout 40点
成就说明 完成最后的Kinect任务。

Capable Casting 15点
成就说明 使用Kinect施放所有魔法

Wave of a Wand 15点
成就说明 单人完成Kinect任务

Waves of Wands 15点
成就说明 合作完成Kinect任务



卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

文 纱迦

秋之回忆 打勾勾的记忆	5pb.	文字冒险
X360 メモリーズオフ ゆびきりの记忆		日版
2010年7月29日	1人	6800日元
繁体中文版11月10日发售		

成就数量	1000点/28个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	6小时左右
最少通关次数	——
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无

大名鼎鼎的《秋之回忆》想必各位并不陌生。作为一款标准的文字冒险游戏，本作的全成就难度理所当然地并不大，而且本作还有官方中文版，其成就与日文版分开计算，真是太爽了！不过游戏的剧情、人设和声优都不错，加上又有中文版，建议各位有时间的时候还是细心体会一下比较好，一路快进确实有暴殄天物之嫌。

本作因为是中日双版本成就分开计算，因此我们的攻略也就来个中日双语对照。其中中文版成就攻略，感谢香港Xbox 360游戏俱乐部网站的站长KO博士友情提供。老规矩，在开始游戏前，先到OPTION里设置一番，这样开始游戏后只要进入自动快进状态，6小时就能取得全成就。具体设置方法如下：

打勾勾时的SKIP解除	可
声音同步	否
声音SKIP	可
讯息速度	全速
自动模式的等待时间	快速
SKIP模式	全部

游戏中选项众多，为节省篇幅，就只列出正确选项，大家从上到下依次选择即可。需要注意的是游戏引入了独特的打勾系统，按照我们之前的设置，来到这种情节时

会自动停止快进，此时注意看右下方的图标，其中粉红色的图标为打勾，蓝色的图标为不打勾，需要按键切换。下面文中的打勾和不打勾就是这个意思。另外当你要退出时务必要保存系统存档，否则完成的剧情不会被记录到系统档里，这也是玩此类游戏的既定法则了。

因为这种文字冒险一般按照攻略路线就能拿到全成就，因此这里不按通常的惯例列出一个个图标了，只是在攻略最后列出几个有特殊拿法的成就。OK，现在开始攻略，首先攻略星月织姬老师。

星月织姬路线

（首先是共通路线）

勾手指选择/织姬(勾)

（此时可解除成就：第一次打勾勾/はじめてのゆびきり、**一开始的记忆/**はじまりの**记忆）**

・警告她	・注意する
・是千夏?	・ちなつか?
・总之让我再考虑一下	・とりあえず考えとくよ

★SAVE 1

勾手指选择/诗名(不勾)

・睡魔	・睡魔

勾手指选择/诗名(不勾)

・超大黑马的……文艺社	・ダークホースか……文芸部
・很可爱的女孩	・可爱い子だ
・其实是那个地方的口误啦.	・あそこか、と言い间违えた
・不打电话给她	・电话を挂けない
・我受不了	・勘弁だ
・去打工好了	・アルバイトをするか
・如果被织姬老师知情的话	・织姬先生に知られたら

★SAVE 2

・在社办帮织姬老师的忙?	・部室で织姬先生の手传い?

勾手指选择/里莎(不勾)

・因为你的脸靠太近了	・颜が近かったから
・你就是当事人啦	・お前は当事者なんだよ
・点餐的方法	・注文の取り方
・不需要	・しないでおく

勾手指选择/里莎(不勾)

勾手指选择/诗名(不勾)

・诗名已经回去了吗?	・诗名はもう归ったのかな?
・搭乘鹿电到别的地方逛逛	・シカ电に乗ってどこかへ行ってみる
・我来帮忙搬吧	・手传いますよ

★SAVE 3

・自己一个人去	・ひとりで行く
・删除广告简讯	・迷惑メールを消していた
・什么也不作	・特になにもしない
・答应下来	・引き受ける
・还是我一个人做就好	・やっぱ、ひとりでいいよ
・婉约地阻止	・やんわりと止める
・带出门	・持っていく
・是电视的声音啦	・テレビの声だよ!
・至少听完他说什么	・话だけでも闻く

勾手指选择/千夏(不勾)

・别这样	・やめろって

勾手指选择/织姬(勾)

・即使这样还是要帮忙	・それでも手传う
・不请	・おごらない

勾手指选择/千夏(不勾)

・出声叫老师	・声をかける

勾手指选择/织姬(勾)

勾手指选择/霞(不勾)

・就是那封简讯啦!	・あのメールだよ!

勾手指选择/诗名(不勾)

・出菜变慢这事是不允许的吧?	・料理が迟くなるのはダメじゃないですか?

勾手指选择/织姬(勾)

・要去购买部买面包吗……	・购买でパンでも……
・织姬老师?	・织姬先生?

（以下进入织姬篇）

・去好好地交个男朋友如何?	・ちゃんと彼氏でも作ったらどうだ?

勾手指选择/千夏(不勾)

・逃走	・逃げる
・抽奖的奖品	・福引の景品です
・总之先叫她马上赶往风流庵	・とにかくすぐに风流庵へ行けと指示する

勾手指选择/织姬(勾)

（此时可解除成就：纪念的打勾勾/纪念のゆびきり）

・自己选择下一个游乐设施	・次の乗り物は自分が选ぶ

★SAVE 4

・今日睡了一整天	・今日、ずっと寝てたんだ
・掩饰过去	・ごまかす
・OK啊	・OKですよ

勾手指选择/织姬(勾)

・叫老师小心	・先生に注意しとこう

勾手指选择/千夏(不勾)

・清楚地说出不喜欢	・はっきり、好きじゃないと言う

勾手指选择/织姬(勾)

・跟跟她打气说，不要紧的喔……	・大丈夫だよ……と元气づける

（到完可解除成就：禁忌的打勾勾/禁断のゆびきり，结局3：织姬HAPPY END达成）

★读取SAVE 1

接下来在所有的勾手指选项都选勾，然后进入织姬篇后首先不要与千夏勾手指，之后所有的选项和上面的选择一样即可。全部完成后解除成就：甘美的打勾勾/甘美なるゆびきり、打勾勾的末路/ゆびきりの末路，并达成结局17。

★读取SAVE 3

・千夏	・ちなつ
・发生什么事是指?	・何かって?
・删除广告简讯	・迷惑メールを消していた
・什么也不作	・特になにもしない
・答应下来	・引き受ける
・既然这样，就麻烦你帮忙吧	・せっかくだから手傳ってもらう
・住在附近的——	・近所の——
・婉约地阻止	・やんわりと止める
・带出门	・持っていく
・是你听错了!	・气のせいだよ!
・至少听完他说什么	・话だけでも闻く

勾手指选择/千夏(不勾)

・别这样	・やめろって

勾手指选择/织姬(勾)

・即使这样还是要帮忙	・それでも手傳う
・不请	・おごらない

勾手指选择/千夏(不勾)

・出声叫老师	・声をかける

勾手指选择/织姬(勾)

勾手指选择/霞(不勾)

・就是那封简讯啦!	・あのメールだよ!

勾手指选择/诗名(不勾)

・出菜变慢这事是不允许的吧?	・料理が迟くなるのはダメじゃないですか?

勾手指选择/织姬(勾)

・还是要去拜托千夏?	・ちなつを頼るかな?
・织姬老师?	・织姬先生?
・来做你的男朋友如何?	・ちゃんと彼氏でも作ったらどうだ?

★SAVE 5

勾手指选择/千夏(不勾)

・逃走	・逃げる
・为了老师而买的	・先生のために买っておいたんです
・基本上，还是先打个电话去风流庵确认一下状况好了	・いちおう、风流庵に电话をして状况を确かめる

勾手指选择/织姬(勾)

・自己选择下一个游乐设施	・次の乗り物は自分が选ぶ
・今日睡了一整天	・今日、ずっと寝てたんだ
・掩饰过去	・ごまかす
・OK啊	・OKですよ

勾手指选择/织姬(勾)

・叫老师小心	・先生に注意しとこう

勾手指选择/千夏(不勾)

・选择不会伤到她的话	・言叶を选んで伤つけないように言う

勾手指选择/织姬(不勾)

・安慰她说，我也很喜欢千夏	・俺はちなつのことだって好きだ……と慰める

（结局4达成）

★读取SAVE 5

勾手指选择/千夏(勾)

（选择后存档退出，这里是为了解全打勾的成就的必要动作。）

★读取SAVE 4

・在海洋世界跟织姬老师同行游玩	・マリンランドで织姬先生の相手をしてたんだ
・说实话	・本当のことを言う
・OK啊	・OKですよ

勾手指选择/织姬(不勾)

・叫老师小心	・先生に注意しとこう

勾手指选择/千夏(勾)

・选择不会伤到她的话	・言叶を选んで伤つけないように言う

勾手指选择/织姬(不勾)

★SAVE 6

・向她道歉说，让你有这种遭遇的我才不应该	・そんな思いをさせて俺こそ悪かった……と谢る

（结局5达成）

★读取SAVE 6

・安慰她说，我也很喜欢千夏	・俺はちなつのことだって好きだ……と慰める

（结局18达成）

里莎路线

★读取SAVE 2

・有里莎在的风流庵?	・リサさんのいる风流庵?

勾手指选择/里莎(勾)

・因为你的脸靠太近了	・颜が近かつたから
・你就是当事人啦	・お前は当事者なんだよ
・接客的规矩	・接客のルール
・纠正她	・指摘する

勾手指选择/里莎(勾)

勾手指选择/诗名(不勾)

・里莎现在不知道在做什么?	・リサさんは、どうしてるんだろう?
・前往风流庵	・风流庵へ向かう
・里莎	・リサさん
・是黄色的石头吗?	・黄色い石、かな?
・删除广告简讯	・迷惑メールを消していた
・抚摸她	・触れる
・今天先拒绝	・今日は断る
・还是我一个人做就好	・やっぱ、ひとりでいいよ
・坚决地阻止	・强引に止める
・带出门	・持っていく
・是隔壁住户传来的!	・邻の家の声だよ!
・坚决拒绝	・断固、断る

勾手指选择/千夏(不勾)

・就照老师说的吧	・先生の言う通りにする
・不请	・おごらない

勾手指选择/千夏(不勾)

・直接离开	・このまま立ち去る

勾手指选择/织姬(不勾)

勾手指选择/霞(不勾)

・就是那封简讯!	・あのメールだよ!

勾手指选择/诗名(不勾)

・说得没错, 用笑脸就可以被客人原谅	・そうですね、 笑颜で许せちゃいますね

勾手指选择/织姬(不勾)

・还是去学生食堂吃午餐呢?	・学食でランチ?
・里莎	・リサさん?

(以下进入里莎篇)

・来打电话确认一下	・电话して确かめる
・被里莎这么讲, 感觉就充满自信呢	・リサさんがそう言ってくれると 自信になる

★SAVE 7

勾手指选择/里莎(勾)

勾手指选择/里莎(勾)

勾手指选择/里莎(勾)

(到完可解除成就再会的打勾勾/再会のゆびきり,并解除结局6:里莎HAPPY END)

★读取SAVE 7

勾手指选择/里莎(不勾)

勾手指选择/里莎(不勾)

勾手指选择/里莎(不勾)

(结局7达成)

鼓堂诗名路线

★读取SAVE 1

勾手指选择/诗名(勾)

・诗名	・诗名

勾手指选择/诗名(勾)

・超大黑马的……文艺社	・ダークホースか……文芸部
・可爱的服装	・可爱い服だ
・因为很痛,才会大叫	・痛かったので、叫んでしまった
・不打电话给她	・电话を挂けない
・我受不了	・勘弁だ
・去打工好了	・アルバイトをするか
・如果被诗名知情的话	・诗名に知られたら
・我想不出来……	・……思いつかない

勾手指选择/里莎(不勾)

・还以为是睡觉中被袭击	・寝入みを袭われるかと
・现在是开玩笑的时候吗?	・冗谈を言ってる场合か
・点餐的方法	・注文の取り方
・不需要	・しないでおく

勾手指选择/里莎(不勾)

勾手指选择/诗名(勾)

・诗名已经回去了吗?	・诗名はもう归ったのかな?
・在车站前消磨时间	・驿前で时间をつぶす
・自己一个人去	・ひとりで行く
・用手机确认时间	・时间を确认していた
・帮她盖好棉被	・布团をかけなおす
・今天先拒绝	・今日は断る
・还是我一个人做就好	・やっぱ、ひとりでいいよ
・坚决地阻止	・强引に止める
・不带	・置いていく
・是你听错了	・气のせいだよ!
・坚持拒绝	・断固、断る
・就照老师说的吧	・先生の言う通りにする
・请客	・おごる

勾手指选择/千夏(不勾)

・直接离开	・このまま立ち去る

勾手指选择/织姬(不勾)

勾手指选择/霞(不勾)

・像花瓣一样地飘舞而下	・花びらヒラリ舞いオドル

★SAVE 8

勾手指选择/诗名(勾)

・出菜变慢这事是不允许的吧?	・料理が迟くなるのはダメじゃないですか?

勾手指选择/织姬(不勾)

・还是去学生食堂吃午餐呢?	・学食でランチ?
・诗名?	・诗名?

(以下进入诗名篇)

・陪她去	・つきあう

勾手指选择/诗名(勾)

・照信上所说等待	・言われたとおり待つ
・很开朗	・明るいところ

勾手指选择/诗名(勾)

・有单相思的经验吗?	・片想いしたことある?
・关於单恋	・片想いについて
・再稍微等一下	・もうしばらく待つ
・装死	・死んだフリをする
・吃下去	・食べる

(到完可解除成就：勇气的打勾勾/勇气のゆびきり、**解除记忆之锁/记忆**のロック**解除，并达成结局8：诗名HAPPY END。)**

★读取SAVE 8

勾手指选择/诗名(不勾)

・出菜变慢这事是不允许的吧?	・料理が迟くなるのはダメじゃないですか?

勾手指选择/织姬(不勾)

・还是去学生食堂吃午餐呢?	・学食でランチ?
・诗名?	・诗名?
・回家	・归る

勾手指选择/诗名(不勾)

・躲起来观察状况	・阴から样子を见る
・一时之间想不出来	・すぐには思いつかない

勾手指选择/诗名(不勾)

・有单相思的经验吗?	・片想いしたことある?
・关于单恋	・片想いについて
・去找她	・探しに行く
・躲起来	・隐れる
・不吃	・食べない

(结局19达成)

南云霞路线

完成以上几条路线后才能进入南云霞和千夏的路线，其特征是会多出一些选项，我们以◎表示。首先从头开始游戏吧！

勾手指选择/织姬(不勾)

◎回想一些关於芦电的事	◎シカ电について思い出してみる
◎恋人	◎恋人
・警告她	・注意する
・是千夏?	・ちなつか?
・总之，不行就是不行	・とにかく、ダメといったらダメ

勾手指选择/诗名(不勾)

◎相信霞所说的话	◎霞の言叶を信じる
・睡魔	・睡魔
◎拜托千夏处理	◎ちなつに赖む

勾手指选择/千夏(勾)

(此时会解除成就：乱伦的打勾勾/背德のゆびきり。**)**

◎打开电灯	◎明かりを点ける
◎那么，我也就不能苛责她了	◎なら、文句は言えないか
◎提醒一下千夏	◎ちなつに注意する
・当然是最拿手的……摄影社	・これが本命……写真部
・很可爱的服装	・可爱い服だ
・因为很痛，所以大叫	・痛かったので、叫んでしまった
・打电话给她	・电话を挂ける
・我很欢迎	・欢迎だ
◎乾脆去做一些非法买卖好了!	◎あやしい商卖に手をだすか!
・如果被千夏知情的话	・ちなつに知られたら
・我想不出来……	・……思いつかない

勾手指选择/里莎(不勾)

◎送她一程	◎送る
◎道歉	◎谢る
・因为你的脸靠太近了	・颜が近かったから
・你是当事人啦	・お前は当事者なんだよ
/冗谈を言ってる场合か	/冗谈を言ってる场合か
・接客的规矩	・接客のルール
・不需要	・しないでおく

勾手指选择/里莎(不勾)

勾手指选择/诗名(不勾)

◎跟京姊打声招呼再回去吧	◎お京さんに挨拶してから归ろう
◎你也来帮忙	◎お前も手伝え
◎想要了解	◎知りたい
◎不要建议	◎提案しない

★SAVE 9

◎和千夏一起到外面吃	◎ちなつと外で食べる

(选择之后存档退出，因为有一张CG要收集。)

★读取SAVE 9

◎和霞一起到外面吃	◎霞と外で食べる

(在这里多读几次档，可以目击到霞的全部换装，这样能解除成就：秘密的记忆/秘密の**记忆。记得要到选完下一个选项后再存档退出。)**

◎你长得好漂亮。	◎绮丽だなって思っていた。
・千夏	・ちなつ
・发生什么事是指?	・何かって?
・删除广告简讯	・迷惑メールを消していた
◎再问一次	◎更に声をかける
・把她挖起来	・起こす
・今天先拒绝	・今日は断る
・既然这样，就麻烦你帮忙吧!	・せっかくだから手伝ってもらう
・住在附近的——	・近所の——
・坚决地阻止	・强引に止める
・带出门	・持っていく
・是你听错了!	・气のせいだよ!
◎拉她手	◎手を引いてやる
・坚持拒绝	・断固、断る

勾手指选择/千夏(勾)

◎我不能把感冒传染给你啊	◎风邪がうつるといけないだろ
・就照老师说的吧	・先生の言う通りにする
・不请	・おごらない
◎好可爱啊	◎可爱いな
◎抱紧千夏	◎ちなつを抱きしめる!
◎抓娃娃送她	◎ぬいぐるみを取っていってやる
・直接离开	・このまま立ち去る

勾手指选择/织姬(不勾)

◎抱住她	◎抱きとめる

★SAVE 10

◎给她备用钥匙	◎合键を渡す

(以下进入千夏、霞路线)

★SAVE 11

・没什么	・なんでもない
・太过份了	・やりすぎだ
・没什么事	・特には
・对天川叔感到不满	・おじさんに不满を感じた
・早上用跟晚上用的	・朝用と夜用だ
・长得高，身材又好的女孩子	・背が高くスタイルがいい子
・出声叫霞	・霞に声をかける
・那就接受她的好意吧	・じゃあ厚意に甘えるか
・我想娶你	・嫁に欲しい
・随便走走	・适当にぶらぶらする
・很在意霞	・霞が気になった

★SAVE 12

・拿起来，出门追霞	・手に取り、霞を追いかけた
・海岸	・海岸
・为什么哭呢?	・どうして泣いているんだよ
・我来帮忙找东西吧!	・俺が探すのを手传ってやる!
・那又怎么样	・だからどうした
・外遇被霞发现	・霞に浮气がばれた感じ
・问说这是对我的挑战吗	・俺に对する挑战かと闻いていた
・送霞回去吗?	・霞をですか?
・期待	・乐しみだ
・霞、怎么了?	・霞、どうしたんだ?
・寻找霞	・霞を探した
・碰巧	・たまたま
・就跟上次说过的一样	・前に说明した通りだ
・我叫不动那家伙啊	・俺が言っても、
	素直にくるやつじゃない
・邀霞一起去	・霞を诱う
・说	・话す
・真是可惜	・残念ながら
・即使如此我还是想看	・それでも见たい
・应该要寻找	・探すべきだ

(此时可解除成就：崭新的记忆/新たなる记忆)

(以下进入霞篇)

★SAVE 13

・霞	・霞

(此时可解除成就：永远的打勾勾/永远のゆびきり，并达成结局2：霞的HAPPY END。)

★读取SAVE 13

・千夏	・ちなつ

(结局16达成。)

★读取SAVE 10

◎不给她备用钥匙	◎合键を渡さない

勾手指选择/霞(勾)

(结局9达成。)

★读取SAVE 12

・不拿	・手に取らなかった

(结局10达成。)

天川千夏路线

★读取SAVE 11

・啊……真是幸福啊!	・いや……幸せだな、と
・真高兴	・嬉しいな
・没什么事	・特には
・对天川叔感到不满	・おじさんに不满を感じた
・早上用跟晚上用	・朝用と夜用だ
・娇小可爱的女孩子	・小柄で可爱い子
・默不作声	・霞に声をかけない
・打电话给千夏	・ちなつに连络を取る
・觉得好像被骗了	・骗されたと思った
・公园	・公园
・…………	・…………
・我就这么不可靠吗?	・そんなに俺は赖りないか?
・还是再考虑一下好了	・少し考えたほうがいいか
・外遇被千夏发现	・ちなつに浮气がばれた感じ
・问说这是打算收买代理店长吗?	・店长代理を买收する气かと闻いていた
・送千夏回去吗・	・ちなつをですか?
・不安	・不安だ
・千夏，怎么了?	・ちなつ、どうしたんだ?
・寻找千夏	・ちなつを探した
・告诉她特价情报	・特卖情报を教えに
・因为太麻烦了	・面倒だからそのままだ
・…你在说什么蠢话啊?	・…何马鹿な事を言ってるんですか?

★SAVE 14

・邀千夏一起去	・ちなつを诱う
・我知道	・知ってる
・不说	・话さない
・理所当然	・当然ながら

★SAVE 15

・即使如此我还是想看	・それでも见たい

★SAVE 16

・应该要寻找	・探すべきだ

(以下进入千夏篇)

★SAVE 17

・抓住千夏的手	・手を掴む
・请交给我吧	・俺に任せて下さい

★SAVE 18

・石阶	・石阶

（到完可解除成就：打勾勾的约定/ゆびきりの约束、约定的打勾勾/约束のゆびきり，并达成结局1：千夏的HAPPY END。）

★读取SAVE 18

・海边	・アパート/海岸

（结局15达成）

★读取SAVE 14

・邀亨一起去	・亨を诱う
・邀亨一起去	・亨を诱う
・邀亨一起去	・亨を诱う

（结局11达成）

★读取SAVE 15

・不想看	・见たくない
・不知道也没关系	・知らなくてもいい

（结局13达成）

★读取SAVE 16

・不要寻找比较好	・探さない方がいい

（结局12达成）

★读取SAVE 17

・就这样放开小指头	・そのまま指を离す

（到完可解除成就：打勾勾的记忆/ゆびきりの记忆，并达成结局14。）

成就最终补完

好了，除了上面攻略中拿到的成就之外，剩下的成就只有十来个了，其中有一些可能你在之前的流程中就已经无意中解除了。大家现在就开始查漏补缺吧！5个生日成就需要在指定时间内进入游戏，如果你想快点拿到的话，可以在离线状态下更改主机日期来取得。

记忆之门 10点
成就说明 打开BACKLOG画面

记忆的重复 10点
成就说明 播放BACKLOG画面中的语音。

记忆的再播放 10点
成就说明 使用QUICK LOAD

自动播放记忆 10点
成就说明 进入自动模式

记忆的失控 10点
成就说明 使用SKIP（这个估计大家一开始就拿了）

记忆的反转 10点
成就说明 打开SAVE/LOAD画面

记忆的设定 10点
成就说明 进入设定画面

千夏，祝你生日快乐 3点
成就说明 在7月19日当天进入游戏

织姬，祝你生日快乐 3点
成就说明 在7月8日当天进入游戏

里莎，祝你生日快乐 3点
成就说明 在10月30日当天进入游戏

霞，祝你生日快乐 3点
成就说明 在9月30日当天进入游戏

诗名，祝你生日快乐 3点
成就说明 在12月1日当天进入游戏

中文版和日文版成就名称对照表

中文版	日文版
记忆之门	记忆の扉
记忆的重复	记忆のリピート
记忆的再播放	记忆の再生
自动播放记忆	记忆の自动送り
记忆的失控	记忆の暴走
记忆的反转	记忆の反转
记忆的设定	记忆の设定
千夏，祝你生日快乐	ハッピーバースデーちなつ
织姬，祝你生日快乐	ハッピーバースデー织姬
霞，祝你生日快乐	ハッピーバースデー霞
里莎，祝你生日快乐	ハッピーバースデーリサ
诗名，祝你生日快乐	ハッピーバースデー诗名

车轮之国、向日葵的少女	5pb.	文字冒险
X360 车轮の国、向日葵の少女		日版
2010年10月28日	1人	6800日元
无对应周边		

本作是同名18禁PC游戏的X360移植版，和PC版相比，游戏追加了新角色新剧情新CG，诚意十足。不过游戏在PC上反响也不算上佳，为何会移植X360确实有些奇怪。不过粉丝们和成就犯们自然不会反对这一壮举。

文 纱迦

成就数量	1000点/23个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	6小时左右
最少通关次数	——
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	有

作为传统的美少女文字冒险游戏，本作的成就难度一如既往地低，开上快进6个小时就能搞定收工。游戏的选择项也不多，做好记录会比较简单。老规矩，游戏中选项众多，为节省篇幅，就只列出正确选项，大家从上到下依次选择即可。退出时务必要保存系统存档，否则完成的剧情不会被记录到系统档里。

游戏的全成就方法比较简单，但是游戏有成就BUG，需要注意，如果不幸中招，那就得删档重来了。推荐的解除顺序如下：

各角色个人结局全达成→后宫结局达成→观看警告剧场→完成法月编。

如果玩家打完后宫结局和法月编后再看警告剧场，就有可能出现成就BUG，导致警告の少女这个成就解除不了。

全角色攻略路线

三ッ广さち编

……

[第一章]

呼び止める
起こす
夏咲を追う
あきらめる
正直にプーだと言う
好きになるかもしれない
山
山でOK
川边
夏咲に声をかける

[第二章]

悪い气はしない
ぜひ、プレゼントをあげるべきだ
自腹を切って买ってやる
休憩する
水流の通路
登る

★SAVE 1

さちを选ぶ
今日からがんばらせる
刺す

★SAVE 2

[BAD END]

★读取SAVE 2

[第二章]

许さない

[第三章]

ふざけてごまかす
真面目に话す
そこまでお父さんが好きか……
许可する
灯花に渡す
优しく谕す
京子さんを拥护する
いいわけねぇだろ
さちに会いに行く
行く
京子さんを选べ

[第四章]

问いただす
夏咲を追う
カップルに兴味あるの?
夏咲の返事を待つ
中に入れてやる

[第五章]

别の出口を探す
学园寮
商店街
灯花の家
灯花の家
その他
检问所
さちが心配だ

[さちEND]

大音灯花编

★读取SAVE 1

[第二章]

少なくともいまはできない
今日からがんばらせる
刺す

[第三章]

ふざけてごまかす
真面目に话す
そこまでお父さんが好きか……
许可する
灯花に渡す
优しく谕す
京子さんを拥护する

★SAVE 3

やむをえない

[BAD END]

★读取SAVE 3

[第三章]

いいわけねぇだろ

★SAVE 4

部屋に行く
やっぱり、どこにもいかない
行く
京子さんを选べ

[第四章]

问いただす
夏咲を追う
カップルに兴味あるの?
夏咲の返事を待つ
中に入れてやる

[第五章]

别の出口を探す
学园寮
商店街
灯花の家
灯花の家
その他
检问所
灯花が心配だ

[灯花END]

日向夏咲编

★读取SAVE 4

[第三章]

行かない
夏咲に会いに行く
行く
京子さんを选べ

[第四章]

问いただす
夏咲を追う
カップルに兴味あるの?

★SAVE 5

夏咲の返事を待つ
中に入れてやる

[第五章]

别の出口を探す
学园寮
商店街
灯花の家
灯花の家
向日葵田
商店街
灯花の家
向日葵田
商店街

★SAVE 6

灯花の家

[BAD END]

★读取SAVE 6

[第五章]

その他
检问所
夏咲が心配だ
夏咲たちとともにささやかな幸せを

[夏笑END]

通口璃々子编

★读取SAVE 5

[第四章]

パチンコでもする?
ドアを闭める

[第五章]

别の出口を探す
学园寮
商店街
灯花の家
灯花の家
その他
检问所
矶野が心配だ

★SAVE 7

お姉ちゃんとともに社会の変革を

[璃々子END]

后宫编

★读取SAVE 7

夏咲たちとともにささやかな幸せを

[后宫结局]

成就补完计划

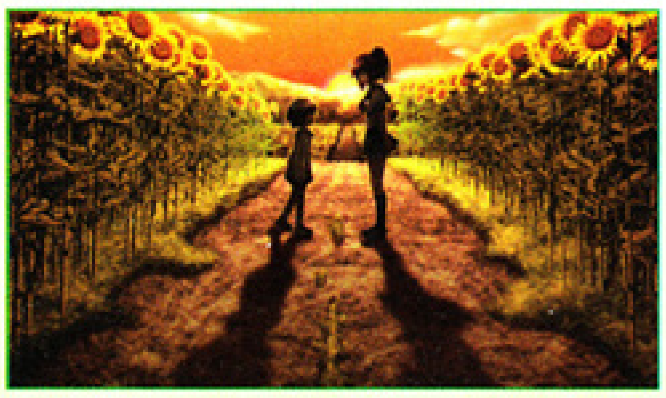
如果你依足上面的攻略来，那么目前应该只剩几个成就了，让我们来看一下这些剩下的成就。

警告の少女、ペロペロしない：警告の少女就是那个有BUG的成就，经本人验证，达成后宫结局之后、进入法月编之前时是可以解除的。看完警告剧场后还能解除ペロペロしない这个成就。

悠久の时の果てに：全结局达成后，在标题画面下进入Initial Start后就能选择法月编。打完之后会解除这个成就。

All Graphics、悠久の少年少女、All Stories：全结局加法月打完，其实这个游戏就圆满了。只要进入EXTRA，打开画廊模式等项目的瞬间就能解除这些成就。

…气になりますか?：这个成就可以一开始就拿，方法是在EX-TRA里选择Achievement，观看目前取得成就情况。



ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

从《刺客信条 2》开始，“《刺客信条》系列”就摆脱了花瓶的称号，成为一款内容丰富、素质优秀的作品，并不像初代那样空有大框架和宣传阵势，内容却饱受质疑。《刺客信条　兄弟会》的剧情紧接二代，在游戏开篇就会将系列的故事做一个回顾，即使从未接触过“《刺客信条》系列”的玩家也能很快了解剧情梗概。另外，值得肯定的是本作的多人模式，充分体现了制作小组创新的精神。多人模式在充满趣味性与互动性的同时，代入感极强，规则也严谨和合理，如果能按此势头发展下去，“《刺客》系列”的前途是一片光明的啊！

文　铃　美编　NINA

X360	刺客信条 兄弟会	Ubisoft	动作
	Assassin's Creed: Brotherhood		・美版
	2010年11月16日	1～8人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

按键列表

按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	转动视角
十字键	道具快捷键（可自定义）
Y	鹰眼／交谈／挑衅
X	攻击／使用道具
A	跳跃／偷窃／前踢
B	松手／抓住／动作键

按键	作用
LB	呼叫刺客
RB	调出道具／装备栏
LT	锁定／取消锁定
RT	起跑准备／攀爬准备
BACK	显示地图
START	暂停菜单

系统解析

地图要素

PLAYER
- EZIO
- 自定义路标

LOCATIONS
- ROME
- FLORENCE
- VENICE
- VIANA
- MONTERIGGIONI
- 战争机械

MEMORIES
- 主线任务

SECONDARY MEMORY MARKERS
- 妓女任务
- 盗贼任务
- Cristina 任务
- 刺杀任务
- 招募任务
- 观察点
- Borgia 家族哨塔
- Borgia 区域小头目
- Romulus 的遗迹洞穴
- 圣殿骑士洞穴
- 达芬奇的机械
- 圣殿骑士间谍
- 旗帜
- 羽毛
- 宝箱

OBJECTIVES
- 刺杀目标
- 目标人物
- 跟踪目标
- 目的地

ECONOMIC MARKERS
- 银行
- 铁匠铺
- 铁匠铺任务
- 医生
- 诊所任务
- 裁缝铺
- 裁缝铺任务
- 艺术商店
- 艺术商店任务
- 达芬奇

ROME
- 大本营
- 妓院总部
- 佣兵总部
- 盗贼总部
- 信鸽塔
- 地下通道
- 刺客塔
- 待修建的空建筑
- 妓院（修建）
- 佣兵营（修建）
- 盗贼营（修建）
- 马棚
- 毁坏的水渠
- 地标
- 待解锁建筑
- 比武俱乐部
- 小偷

NOTORIETY MARKERS
- 演讲者
- 官员
- 海报

STRATEGIC MARKERS
- 火焰
- 刺客
- 敌人
- 躲藏点
- 妓女
- 佣兵
- 盗贼
- 志愿者

基本动作

四个按键的含义

《刺客信条》充分利用了手柄的四个按键，每个按键代表一个身体部位，Y 键代表头，X 键代表装备武器的手，B 键代表未装备武器的手，A 键则代表脚。根据这样的含义规则，在不同的场合对于操作的推断就十分简单了。不过游戏中的提示其实很贴心，做到了“该出现的时候出现，不该出现的时候消失”，玩家只要稍加注意就不会被类似于“不明白应该按哪个按键”的问题所困扰。

鹰眼

在大多数只确定了目标区域却没有确定具体人物的情况下，开启鹰眼就能鉴别出具体目标人物。鹰眼的作用相当于探测仪，从人物的行进轨迹到墙上的神秘符号，从观察人物身分到寻找关键地点，都在鹰眼的侦查范围内。在鹰眼状态下，红色代表敌人、黄色代表目标、蓝色代表队友或是路人。

隐匿

只要从一次被发现中逃离，通缉度就会增长，玩家的每一个非法动作都会令通缉度上升，例如杀死士兵或偷取钱财。撕下通缉海报、贿赂演讲者、刺杀官员是降低通缉度的三种方式，效果依次增加，只要角色的通缉度不为零，这三个要素的地点都会在地图上有清楚显示，要是玩家的通缉度全满，就必须将通缉度完全清空才能恢复到正常状态，否则会成为敌人重点关照的目标。被敌人发现分为这几个阶段，如果玩家的通缉度并未全满，走在路上只要没有太过显眼的动作敌人就不会理你，但注意不要自己撞上敌人。警戒槽有两条，第一条为黄色，第二条为红色，当红色的槽涨满时，角色就会完全暴露。倘若杀人的时候被敌人发现，那么警戒槽会在瞬间全满，身分马上被识破。如果被敌人追杀的话，就快速寻找地图上的蓝点，那是在显示附近的可隐藏点，将追兵全部杀死也可以解除警戒状态。

跳跃

跳跃的部分主要要讲三个动作：信念之跳、蹬墙跳、反向跳。信念之跳是“《刺客信条》系列”的招牌动作，需要在固定地点发动，角色会像老鹰般张开双臂，然后华丽落入稻草堆。游戏中凡是有鸽子或老鹰停留的地方，都能发动信念之跳，不过为了避免跳到地上，玩家在发动之前最好尽可能地确认一下稻草堆的大致方向。蹬墙跳是许多攀爬点必须掌握的动作，具体方法为看准左侧或右侧一些稍微高一点的木杆，先对着墙壁往上跑一小段，然后往要抓住的木杆方向推摇杆并按下 A 键即可，这期间千万不要连按，否则会出现误操作。反向跳的发动时机比较好确认，因为大部分需要发动反向跳的地方都有视角变动的提示，如果因为视角问题无法看到对面，只要路线正确，玩家还是可以放心起跳，但是反向跳时不能碰左摇杆，否则会出成往其他方向的跳跃。

战斗解析

防反与连杀

本作的防御反击十分流畅，只要指令正确，任何时候都能发动防反，不一定硬性要求角色摆出防反的姿势。攻击方面也变得多样化，发动

防反是最实在的，除此之外连续攻击也能削弱敌人的体力，并最终形成一击必杀。连杀系统是本作新系统，连杀类似于许多动作游戏中的连锁，对击中的敌人直接一击必杀。只要玩家对一名敌人发动了终结技，之后马上攻击下一个目标就会继续发动终结技，就连重型敌人也不例外，这中间只要不被敌人攻击到，连杀就能一直进行下去，而一旦被击中连杀就会中断，这期间如果有敌人想要攻击玩家，可以看准时间立刻发动防反，只要成功连杀是能继续下去的。在混战中，要想快速发动连杀，可以对敌人发动防反，也可以找到一个血量少的敌人，连续按 X 键攻击之，终结技一出现就开始连杀，连杀时最先杀死重型敌人。

飞刀与射击

本作的远距离杀伤武器有三类：飞刀、十字弩、手枪。武器弹药可以在敌人尸体上搜，或者在铁匠铺购买。飞刀的攻击力不高，一发基本只能削减敌人一格血，不过在铁匠铺购买了好飞刀后，其攻击力会有一定程度提升。十字弩和手枪只要击中敌人，全是一击必杀，只是十字弩的上弹时间比手枪要长很多，不过发出的声音也相对小一些。另外，玩家装备部分武器时（例如长剑），也能快速使用手枪，方法为锁定目标长按 X 键即可，利用这个方法能快速应对不少突发状况，省去了来回换武器的麻烦。

特殊道具

毒药与烟雾弹

可能是因为毒药发挥效力需要时间，因此个人认为毒药在本作中不算太实用，相比之下烟雾弹就要好用很多，是解围和制造混乱的不二之选。毒药与烟雾弹和其他武器弹药一样，在敌人身上可以收到，在铁匠铺也可以购买，另外，所有增加武器持有上限的袋子都要在裁缝铺购买。

其他要素

达芬奇的商店

达芬奇的虽说给 Borgia 家族制作战争机械，但工资待遇并不高，甚至都无法维持生计，于是要他帮忙改造装备也是要花钱的。与达芬奇交易的时间是随机的，只要地图上出现白色的“L”就证明可以去和他交易了。交易的方式是前往目标地点并坐在相应的凳子上，选择需要改造的项目即可，一段时间内只能改造一项，全部改造完毕后就不能再与其交易了。

修建

本作修建系统发展得空前强大，只要在杀死 Borgia 家族小头目之后再将哨塔炸毁，刺客们就拿下了这个哨塔的势力范围，接着就能对这个范围内的建筑进行改造了。本作可修建的建筑物种类很多，有马棚、妓院、佣兵营、盗贼营、铁匠铺、裁缝铺等等所有建筑，除此之外，还可以购买地标或重修水渠，其中购买地标是最贵的。玩家投入的资金越多，能够得到的回报提成也就越高，提成是真实世界每二十分钟结算一次，在银行选择“WITHDRAW”即可领取，附近没有银行可以修建一个。银行里是有存放上限的，快到上限的时候玩家要提前去取，否则吃亏的是自己。将同种店铺修建到一定数量，买东西时还能打折，拥有的店铺越多折扣越高。总之，投资建城是最稳定、最便捷的收入方式。

刺客育成

刺客育成系统很有发展潜力，是个具有无限发展可能的系统。玩家可以招募刺客后，地图上会有图标提示，只要玩家尽快赶到提示地点，就会看到有士兵正在欺负试图反抗的居民，此时只要出手将他们救下就能将他们收归为手下的刺客。刺客们的作用有两个：协助刺杀和执行任务。

协助刺杀是在游戏中直接出手帮忙，玩家只要指定目标按 LB 键呼叫已经准备好的刺客，他们就会两人一组一拥而上，迅速干掉目标。玩家血槽下方的进度条全满时证明刺客手下已经准备好，该进度条随着时间累积，每两名刺客为一组。当可以选用的刺客人数达到三组时，还可按住 LB 发动爽快的十字弩援护。如果刺客在战场上不幸死亡就不能复生，因此要谨慎，除非刺客的级别已经相当高，否则不要在敌人密集的位置贸然让他们登场。

执行任务是指派手下的刺客外出执行任务，在任务期间玩家不能呼叫他们，任务的种类与等级多种多样，玩家可以在刺客塔或信鸽塔查看并执行操作。任务按照执行地点和名称来划分，有数个等级，任务的难度、执行所需的时间、当前任务成功率、金钱与经验报酬都会清楚的标注出来，部分任务还有宝物奖励，对于一些高难度的任务可以派出多个刺客一同前往。

刺客升级后能获得升级点数，玩家可以对他们的点数进行分配，能够强化的选项有铠甲和武器，在刺客到达十级之前，玩家还可以自定义手下刺客的衣着颜色，一旦晋升为正式的刺客，服装就会统一，不能再更改。将手下刺客升至满级后，需要回到兄弟会的大本营举行晋升仪式，在那之后，他们才能正式转正。

ASSASSIN'S CREED

剧情流程要点攻略

游戏剧情

Minerva 消 失 后，Ezio 与前来接应的 Mario 大叔一起逃回 Villa。凯旋的 Ezio 受到了小镇居民们的热烈欢迎，毕竟是 Ezio 的努力带给了小镇繁荣发展的机会。回到家中的 Ezio 向众人坦白自己并没有杀死 Rodrigo Borgia，马基雅维利听闻后愤然离席去了罗马。晚上 Ezio 回到房间洗澡，和美丽的伯爵夫人 Caterina（Forli 城主的夫人）度过了美妙的一夜，不料早上起来 Villa 城遭到 Borgia 家族攻击，整个城镇危在旦夕。在众人的努力下，Villa 的居民成功撤离，Mario 却不幸被 Cesare Borgia 杀 死，Caterina 被 俘，Ezio 自己也中了枪，但依旧坚持着掩护母亲和妹妹撤离。Ezio 让母亲和妹妹去 Firenze，自己一人前往罗马，路上因失血过多晕了过去。

此时 Animus 对记忆的读取出现了障碍，刚好车行驶到了目的地，Desmond、Lucy、Rebecca、Shaun 一行人来到了现代世界的 Villa 城。由于 Desmond 身上的刺客能力完全觉醒，找到通往刺客总部的密道并不难。在刺客总部的密室安置好设备后，Desmond 重新躺回 Animus 之上，开始马不停蹄地回到 Ezio 的记忆中，继续寻找“伊甸之果”的下落。

醒来的 Ezio 发现自己在罗马一位普通居民的家中，照顾他的女士说是一个神秘的男人把 Ezio 送过来的，还留下了一套刺客装备，Ezio 穿上衣服就出发去找马基雅维利。

简单地熟悉了一下罗马城的环境，Ezio 发现美丽的罗马已经被 Borgia 家族的统治弄得伤痕累累，为了将自由的罗马重新还给人民，每当一定范围的 Borgia 势力被清除后，Ezio 就会重建一些新的建筑设施。

在 Ezio 的努力下，原本不愿与马基雅维利合作的佣兵、妓女、盗贼三大势力都成了兄弟会联盟的成员，一方面是因为佣兵老大 Bartolomeo 和盗贼头子 La Volpe 都是 Ezio 的老相识，另一方面，Ezio 投资为他们重建了各自的总部。母亲和妹妹跟着 Ezio 来到了罗马，由于没有其他选择，Ezio 只能让妹妹担任妓院老板这一职。在这期间，达芬奇与 Ezio 再次相见，原来他被 Borgia 家族抓去制作战争机械了，为了人民的安全，Ezio 必须将这些危险的兵器也毁掉。有了三股势力的帮助，刺客的行动如虎添翼，很快打听到了 Borgia 一家以及被俘的 Caterina 的下落。

将 Caterina 救出后，Ezio 意识到要想击败 Borgia 家族，首先要切断他们的资金和兵力供应，好在兄弟会的战斗从来就不是一个人，手下的刺客们也表现神勇，因此一切进展顺利。虽然这之间也出现过一些小插曲，因为马基雅维利有些固持己见而且不愿意解释理由，幸好 Ezio 在关键时刻找出了真正的叛徒，及时解除了误会，否则马基雅维利就会被盗贼头子 La Volpe 误杀。解除了误会，兄弟会的成员们更加团结了，Ezio 众望所归地成为了刺客一组的首领，妹妹 Claudia 也执行仪式从而正式成为了一名刺客，马基雅维利与 Ezio 之间的信任也变得坚不可摧。

Borgia 家族内部发生了不合，Cesare 急于得到 Rodrigo 的权力，而后者显然不愿再配合，于是就在苹果里下毒准备杀死 Cesare，关键时候 Lucrezia 跳出来提醒 Cesare 苹果有毒，中毒不深的 Cesare 在杀死了 Rodrigo 后扔下了 Lucrezia 独自逃走，伤心的 Lucrezia 将“伊甸之果”的位置告诉了 Ezio。不久后 Ezio 成功拿到“伊甸之果”，失去了支持者的 Cesare 也被抓走。本以为事情已经到一段落，但 Cesare 被抓走前说出的那些话总让 Ezio 觉得不安。最后，Ezio 做出了一个决定，由于“伊甸之果”的力量过于强大，Ezio 在解决掉 Cesare 之后就将“伊甸之果”藏在了一个密室里。

对 Ezio 的 记 忆 追 踪 到 此，Desmond 一行人终于追查到了“伊甸之果”的下落，用鹰眼能力发现密码“72”后，四人立刻来到了 Ezio 藏匿“伊甸之果”的地方。在这里，Desmond 遇到了一个跟 Minerva 一样喋喋不休，幽灵般存在的女人 Juno，她不停地说着一些 Desmond 无法听懂的话，而且只有 Desmond 一人能看到、听到她。然而当 Desmond 拿起“伊甸之果”，事情并没有往预想的方向发展，除了 Desmond，其他人的时间似乎进入了静止状态。“伊甸之果”控制 Desmond 了的行动，将其手中的袖剑，刺入了 Lucy 的胸膛……

流程要点

记忆片段 1 最后的安宁
SEQUENCE 1: PEACE AT LAST

要点

1. 脱出与回城内的任务都非常简单，因为 Ezio 身穿的是最强铠甲。

2. 丢失所有金钱与能力后，要尽快跑上城墙。开炮时选择敌人炮台中间的位置打，这样一发炮弹能打两台，坚持到居民撤离完毕就行了。

3. 城墙上的杂兵战只需注意一下重铠甲斧头兵，用 A 键的连续踢能够连死他们。

4. 醒来后路上就不要恋战了，全速往回跑，遇到妹妹后把她身边的敌人弄死，然后撤回密室。

记忆片段 2 野兽遍地
SEQUENCE 2: A WILDERNESS OF TIGERS

要点

1. 现代部分没有战斗，都是比较基本的攀爬与解谜。找电源时记得开启鹰眼，顺着电线走很容易看到电源。

2. 接头人的信被偷走后，只要立刻追上去就能迅速把信拿回，等此人从地上爬起来再冲上去偷他一下，能拿到一千五百块。

3. 第一个遗迹是强制触发的，通过的方法并不难，找墙上可以抓的东西往前推进就行了，完全没有正常的门给玩家走，具体注意事项见后文“分支任务”部分的“遗迹任务”。

记忆片段 3 勇士，情人，盗贼

SEQUENCE 3: THE FIGHTER, THE LOVER AND THE THIEF

要点

1. 妓院的任务需要在身上带至少两千五百块钱，钱不够就去偷……劫匪撕票后将他们全部杀光就行了。

2. 佣兵总部的任务最简单，杀死附近的哨塔头目，到达目标地点后换上枪，锁定住哨塔头目一枪搞定。

3. 盗贼的任务最麻烦，带伤者撤离时要及时躲进人群里，还得注意跟目标保持近距离，否则很容易造成任务失败。

记忆片段 4 盗贼的巢穴

SEQUENCE 4: DEN OF THIEVES

要点

1. 墙面上有很多Checkpoint，如果不小心掉下去，一时又回不到上层，就自己去找敌人送死。

2.Lucrezia 和情人约会的时候，只要爬到高处躲好就能触发剧情。

3.Lucrezia 不能杀，只能掐住她走到 Caterina 的牢房去，每次遇到敌人的时候都要先把她放到地上，清理完敌人再继续往前走。就算周围没有敌人，掐一段时间最好就把她扔在地上，让她呼吸一下，然后立刻再抓起来，掐着继续走。

4. 两个刺杀目标都可以让刚招来的刺客手下去完成。

5. 与达芬奇交易完毕，之后必须完成第一台战争机械——机枪任务，具体注意事项见后文“分支任务”部分的“战争机械”。

记忆片段 5 银行家

SEQUENCE 5: THE BANKER

要点

1. 需要保护的人掉血很快，因此如果路上有敌人，最好先让他在原地站好，自己把道路清干净了再一起往前走。

2. 钱被拿走后立刻右转，找到一个稻草堆，附近就可以爬上去，到顶端后抓着黄色的装饰物往下走，接近底层的时候要松开手往下掉（注意墙壁要与地面垂直时才能松手，有弧度就不行），中途要抓边缘一到两次。

3. 带路开始后得根据士兵说的话来判断道路是否正确，英语苦手就看左上角的提示，当显示为“MEDIUM SYNCHRONIZATION”或“STRONG SYNCHRONIZATION”则表示路线无误，但一旦变成“ANALYZING SYNCHRONIZATION...”就证明拐错了弯，要赶紧回头。

4. 等女孩子们把钱拿到手，就可以上前了结银行家了，这里强烈建议让刺客手下来帮忙，能轻松不少。

记忆片段 6 绝妙之计

SEQUENCE 6: THE BARON DE VALOIS

要点

1. 敌人是无限出的，但实际上只要趁他们不注意把三扇门关上就行了。

2. 要刺杀二十个法国士兵，他们的特点是穿着蓝色的衣服，这里完全不用在意地图上的标注，只要找到法国士兵杀了就算。

3. 从众人汇合到混入敌人兵营内部这一长段，想要靠一己之力完成非常困难，因为不少地方一暴露就会失败，最好的方法是让刺客手下来完成，因为他们不仅能完美刺杀，还能吸引守卫的注意力，一举多得。

记忆片段 7 通往 Castello 的钥匙

SEQUENCE 7: THE KEY TO THE CASTELLO

要点

1. 跟盗贼老大一起的行动结束后，系统要求玩家手下必须有四个刺客才能继续主线，若不足四人就赶紧去招募。

2. 跟踪时只要求不被跟踪目标发现，被其他守卫看到是可以的。只要跟踪目标一把衣服交给守卫，就立刻让刺客手下冲上去把拿衣服的人弄死，自己继续跟踪。

3. 爬到最高点会发生剧情，这时给出的一长段镜头是在提示可行的路线，务必记一下，因为剧情过后不仅要求下到地面前不被敌人发现，还有严格的时间限制。

4. 假装巡逻，用鹰眼看地面的亮光，等小队走到离行刑台最近的地点时，再次用鹰眼找到黄色的目标，直接出手将其干掉。

5. 叛徒跑得非常快，一定不要被路人撞到，要一口气追上，然后赶紧往回跑救马基雅维利，时间很紧。

记忆片段 8 Borgia 家族的终曲

SEQUENCE 8: THE BORGIA

要点

1. 用钥匙开门后的攀爬思路和在遗迹里没有什么不同，一般来说没有路了就是要想办法往上爬。

2. 追 Cesare 时可以发动两次信念之跳，路上不要受别人干扰，得紧追他不放。

3. 拿到伊甸之果后，按住 X 键使用，直到敌人身上的光线由黄变白，松手后此人就会立刻死亡。自己的体力在使用伊甸之果时会消耗，但停止使用后就会恢复。

4. 跟踪时依旧可以被守卫发现，但是一定不能被目标看到。

记忆片段 9 无法回头

SEQUENCE 9: THE FALL

要点

1.BOSS 战之前的路上可以放开打，没血可以吃药，没药就在士兵的尸体上搜。

2.BOSS 战比想象中难，只能将 Cesare 破防后再慢慢磨血，由于杂兵是无限出的，可以先用他们发动连杀，每次将杂兵连完就连 BOSS 一下，然后用剑连砍 BOSS 直到他再次防御，反复数次就能结束这场战斗。

3. 现代部分的攀爬很漫长，不过不会摔死，因此可以放心的跳，通往伊甸之果的道路很直观，只是跳起来需要重试好多次。

分支任务一览 (SIDE QUESTS)

分支任务一览将所有的分支任务都列举了出来，并将比较复杂和重要的战争机械和遗迹探秘（找旗帜为主）做了详细解说。十六号的记忆本作有十处，解谜的方法依旧是一些数字谜题，找出图片中的共同主题，或者用探测仪找出图片中的隐藏要素等等，多尝试几次即可解开。

战争机械

WAR MACHINES

所有战争机械的任务需要先杀死一个指定的士兵后才能触发，之后玩家只要赶到提示的城门口地点就会被传送至任务区域。

机枪 (OUTGUNNED)

机枪的任务被算做是主线故事的一部分，这个任务在战争机械的任务中不算难，但在中期突然出现还是有些难度。出城门前请修理一下身上的装备，买足回复药带好，然后再去。

从高处落下后直接走面前的房顶，利用敌人巡逻的时间差，借助房顶的高度跳进城墙内部，需要警惕的仅仅是设计图纸旁边迂回巡逻的敌人，等他转过去之后再冲到设计图面前，将图撕下烧掉，然后到达 Checkpoint。直接转身上房顶，跳到机枪的木桶旁装好炸药，然后按照规定的轨迹逃到安全距离。追机枪马车的时候不用太紧张，因为在剧情发生前是不可能追上的。

乘上机枪后，不要吝惜弹药尽管开枪，尽量先打已经进入锁定状态的敌人，避免连续中枪，血不够了就赶紧吃药补。追兵的数量有些多，因此需要坚持一段时间，将敌人全灭后会自动发生 Ezio 炸毁机枪的剧情。

大炮 (LOOSE CANNOM)

一开始走左边过去，路上只有两个敌人。

Eduardo 上船后要在水里跟着走，不能被敌人发现，否则任务会失败。

第一道闸门，迅速把左边的敌人拉下水，再从闸门的左边爬到上层，等 Eduardo 往前走一段距离后再快速连续地跳过去，只要速度够流畅，是不会被士兵发现的。

第二道闸门刚开始的战略与第一道门相同，只是跳的时候要把握好方向，这里的木杆排列没有之前那么顺手，到达一个大直路的地段，果断跳进水里，从左边游过去杀死士兵。

第三道门打开后，系统默认玩家所在的位置在上层，因此只要从左边跳过去就可以。之后就要小心地跟着船走，这一段路敌人从警惕到完全触发警报需要一定时间，因此还比较宽松，旁边只有一个士兵，是可以放心开枪的。

最后一道门关上后，不要着急，右手边有个机关，转动它就能打开身边的门。进门立刻从右边的梯子爬上去，走到上层边缘来一个华丽的双杀。完成后立刻看左边有个木架子，爬上去能将后面两个士兵也双杀掉。最后一个士兵是面对着路口的，换上手枪冲出去秒掉。

来到大炮区域就随意了，这里被发现也完全没问题。全灭敌人后到二层烧掉图纸，然后拉动机关往前跳，拉下第二个机关放水以后，就能使用大炮了。

接下来一共要摧毁敌人四艘船，击沉它们只需要打掉每艘船上的三根桅杆即可。开炮的时候注意船会往前滑一段距离，不要靠太近以免出现无法瞄准的情况。

轰炸机 (FLYING MACHINE 2.0)

到达目标区域后先走下房顶，这片区域在街上走是不会被发现的，只是不能有过于高调的行为。用鹰眼锁定目标，接着开始跟踪，等目标头上的标记变成红色就端起拳头一顿揍。弄到情报后，通缉度会全满，因此要谨慎潜入。沿着城墙走，在两个重盔甲兵把手的附近有个楼房，爬上顶端可以跳进城里。找到设计图立刻烧掉，然后来到出口右边一侧，换上十字弩，把左侧的敌人先射死（杀人时不要被右边的敌人看到），再趁右侧的敌人上前查看时将其秒掉。

出城来到军营外侧，从马棚处爬上城墙，杀死上层的第一名敌人会达到 Checkpoint，之后立即从正前方松手下到地面，等第一队巡逻兵走过去就拼命往右边的目的地跑。来到标注的地点旁，在城墙边找到通往上层的梯子，

通过这条路能轻松跳到哨塔上，把上面的弓箭手杀死后再次到达Checkpoint，最后从高处落下杀死门口的敌人。

进门后一路往上爬，从接近顶层的窗口出来后不要一激动就直接跳下去了，应该往右边走，上去后几个敌人在开会，走到机关旁边来上一脚，这几个可怜虫就会掉下去。

乘上轰炸机后，操作基本是这样的，左摇杆控制的是轰炸机的飞行方向，摇杆往前推轰炸机就会往下坠，往后拉则机头也会被拉起来，右摇杆控制炮的落点，飞行途中需要风把轰炸机吹起来，有火的地方就有风，没有火就自己主动发射一枚炮弹来制造火焰，RT为射击，这个操控要适应起来相当有难度。一开始要摧毁四间建筑工厂，两炮才能打掉一个，第一个Checkpoint在摧毁两间工厂后才会到达。全部完成后需要打两辆马车，优先追自己面前的那一辆，如果它跑进城里就会被算作任务失败。两辆马车打完再次到达Checkpoint，最后的任务是要杀死前去报信的人，只要算好一定的提前量就可以，而且这里不要飞得太高，保证速度是关键。

坦克（HELL ON WHEELS）

跟踪开始后先进入前方的草堆，休息片刻后从左边的建筑物外侧绕过去，接着就一直走外侧，只要视野能看到建筑师就算有效。外围的路上最麻烦的是第三个建筑那里的敌人，趁他背对我们的时候冲上去杀掉，然后翻进草堆车，等建筑师走过去再把外面的敌人拉进来，最后再弄死面前房子上的敌人，这个敌人一定要杀，否则一往前走就会被发现，不用担心建筑师走太远，这里的跟踪对距离没有要求。

建筑师进入军营，赶紧从旁面的木桶往前跳，爬上墙壁的缺口，然后抡起拳头跳下去揍到他开口。得到情报就用身边的木架回到刚才的缺口那里，笔直往前跳到设计图那，将其烧掉后，立刻从房顶越过打开牢房门，不需要有任何顾忌。

开门后要掩护这两个佣兵，由于已经正式开战，因此就更没有什么顾忌了。进入密室后要一边攀爬一边开门，到木桥前从左边的墙壁爬上去，跳到对面用机关放下桥。

驾驶坦克以后前半部分要避免受伤，因为接下来一共要对付三辆坦克，敌人的坦克瞄准很慢，只要保持一边绕圈一边开枪就不会被敌人打到。

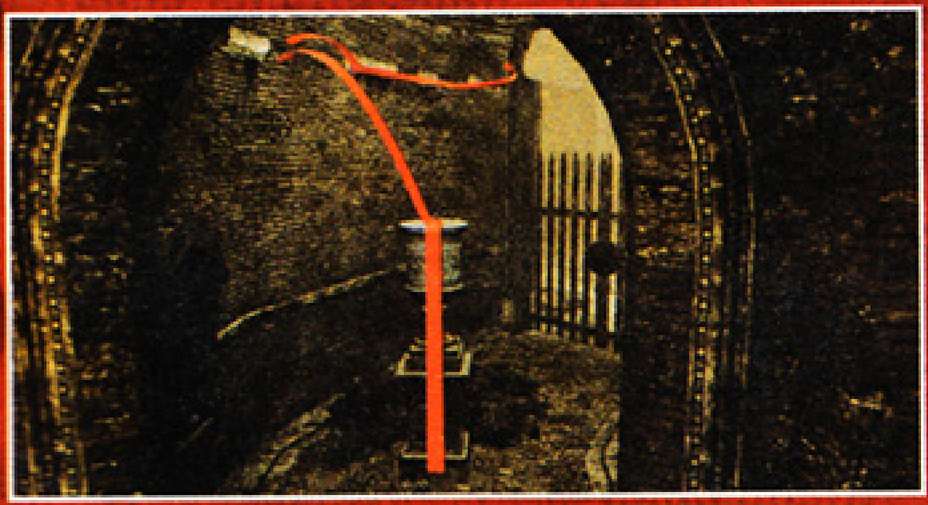
遗迹任务

SECRET LOCATIONS

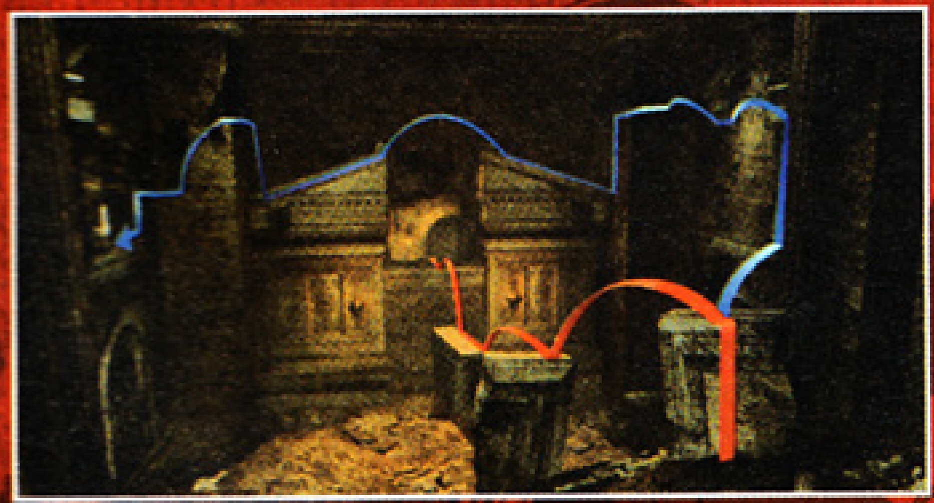
遗迹任务一共有八个，其中六个为Romulus的遗迹，全部完成后能获得本作的最强铠甲，每个遗迹内还有三面Borgia家族的旗帜，总共十八面，这十八面旗帜在后文的收集大地图中是找不到的，因此单独给出。由于遗迹的行进路线单一，可行的路线只有一条，所以此处主要给出十八面旗帜的具体位置。而圣殿骑士的两个遗迹与旗帜收集无关，因此放出难点跳跃的图片。

FOLLOWERS LAIR: THE HALLS OF NERO

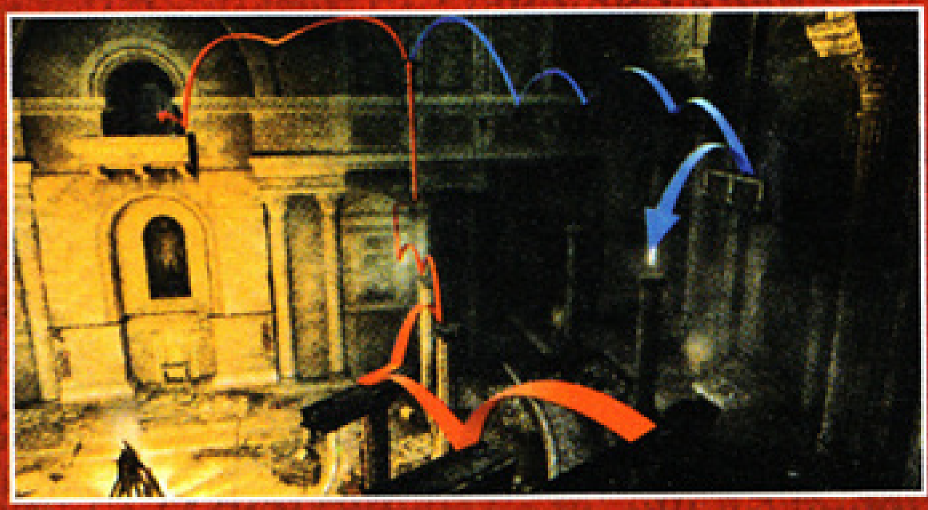
第一面：从池塘跳下后进门，左转走到头再往左看，第一面旗帜就在眼前。



第二面旗帜见图。

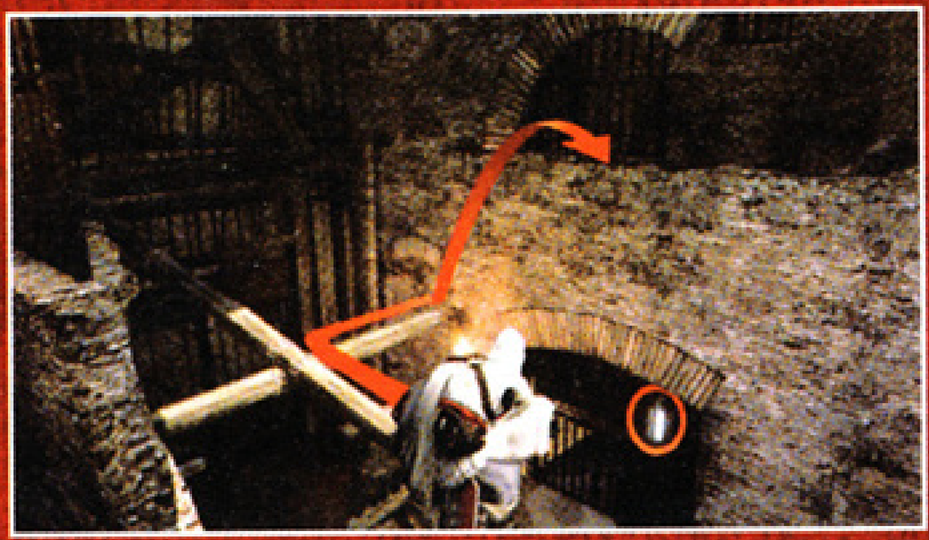


第三面旗帜见图。



FOLLOWERS LAIR: THROWN TO THE WOLVES

第一面旗帜见图。



第二面：来到人群地带，正前方有个舞台，舞台右边有个铁门，从那里可以看到旗帜。上二楼，然后再绕到另一边跳下来，从图中的红布位置翻进去就能拿到旗帜。

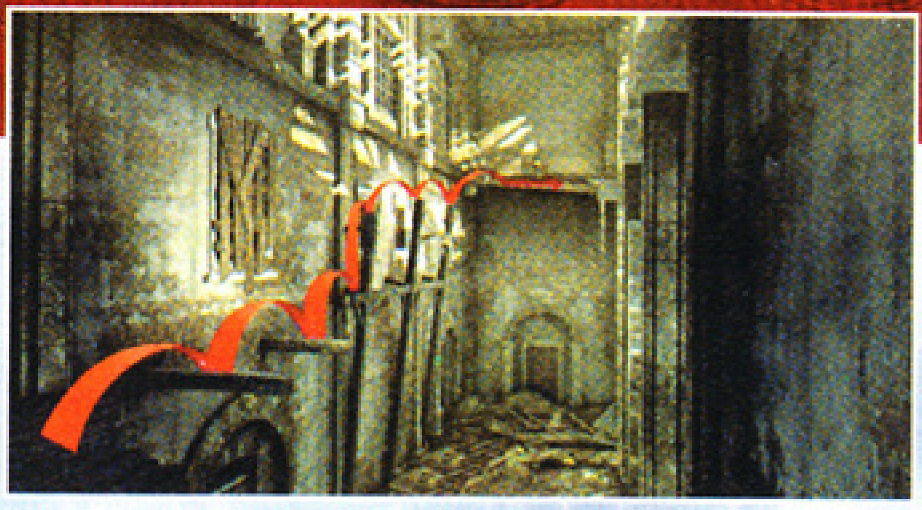
第三面旗帜见图。

FOLLOWERS LAIR: THE SIXTH DAY

第一面：从起点一直跑到可以往上层跳的地方，接着往上层走，左边墙壁会伸出两个类似木门的东西给玩家垫脚，站在第一个木门上往左边的缝隙里看，旗帜就在里面。在下一个路口左转就能走到里面去拿到。

第二面：通过吊灯房间，前面有许多横梁可以走，这时往右看能看到第二面旗帜。从横梁走下来，在大厅的右侧找到雕像，借助雕像可以跳到旗帜处。

第三面：到达地板会塌陷的房间，沿着左侧跳到对岸，然后在中央往回跳抓住木架，此时透过木架中间一格往左前方看，就能看到旗帜。继续往左爬，上去之后就能走到旗帜那去了。



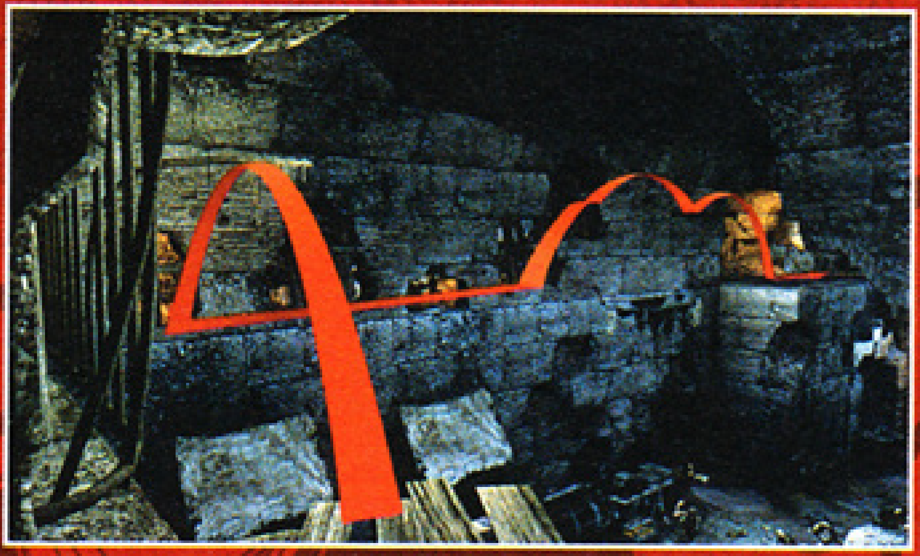
FOLLOWERS LAIR: WOLVES AMONG THE DEAD

FOLLOWERS LAIR: LEADER OF THE PACK

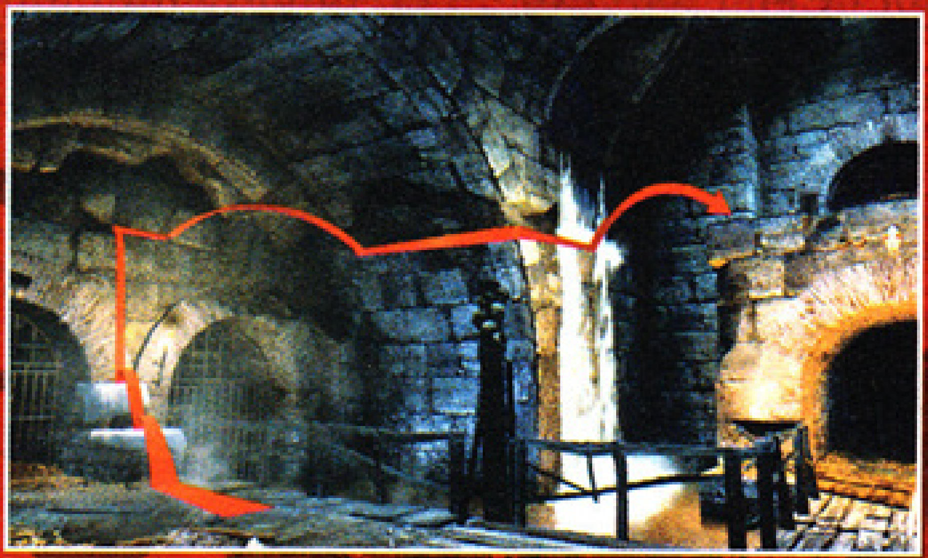
注：要想进入这个遗迹，先要把附近的水渠修建好，一直修到系统提示可以进入为止，然后入口处的水位会上涨，接着只要游进去就行。最稳妥的办法是把水渠全部修了。

第一面见图。

第二面：来到需要贴着墙往右爬的地方，从墙外透过窟窿就可以看到里面的敌人，旗帜也在里面。敌人一出现就赶紧跳过去，将他们全部杀死就去捡旗帜，动作慢了会被打掉到地上。

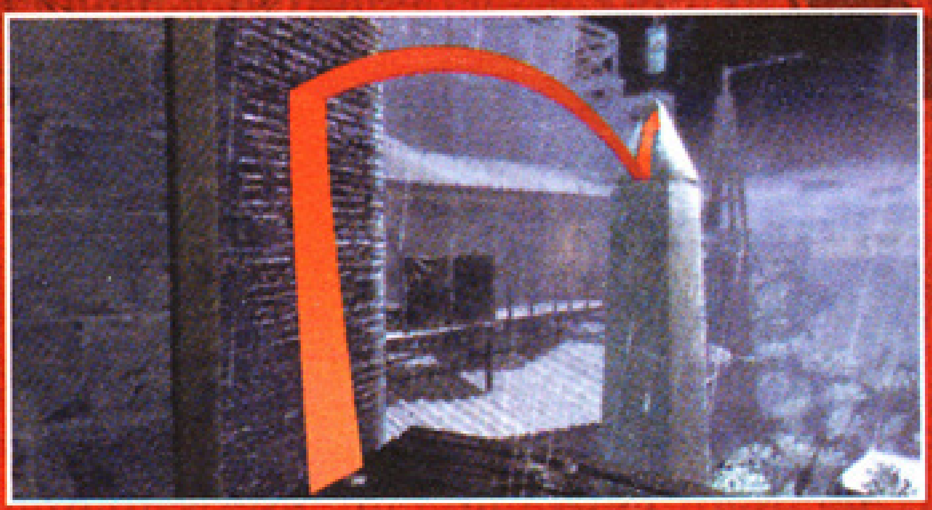


第三面：将最后一只特殊的 Romulus 打死之后，场景内有四个铁门，有个铁门内放着第三面旗帜，跳进水里并游到铁杆前，潜下去穿过铁杆就能捡到旗帜了。



FOLLOWERS LAIR: A WOLF IN SHEEP'S CLOTHING

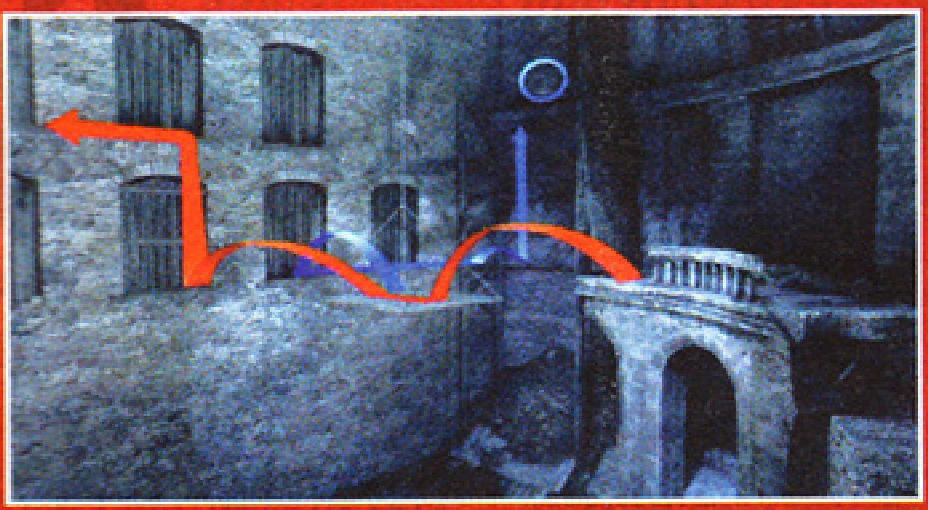
第一面旗帜见图。

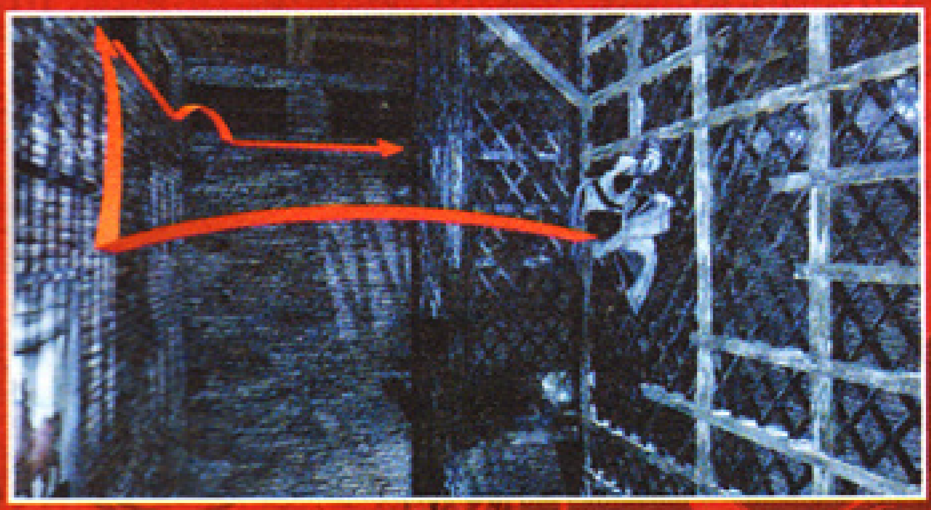


第二面旗帜见图。

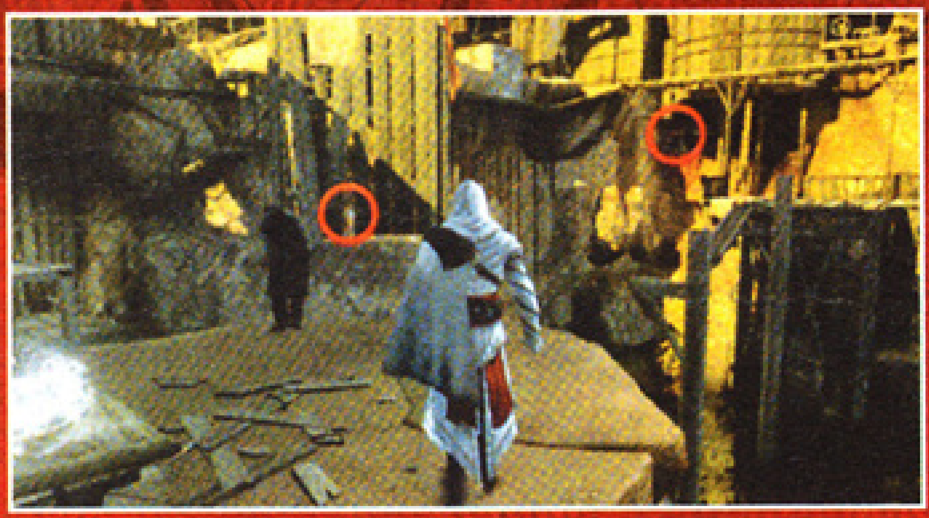
第三面旗帜见图。

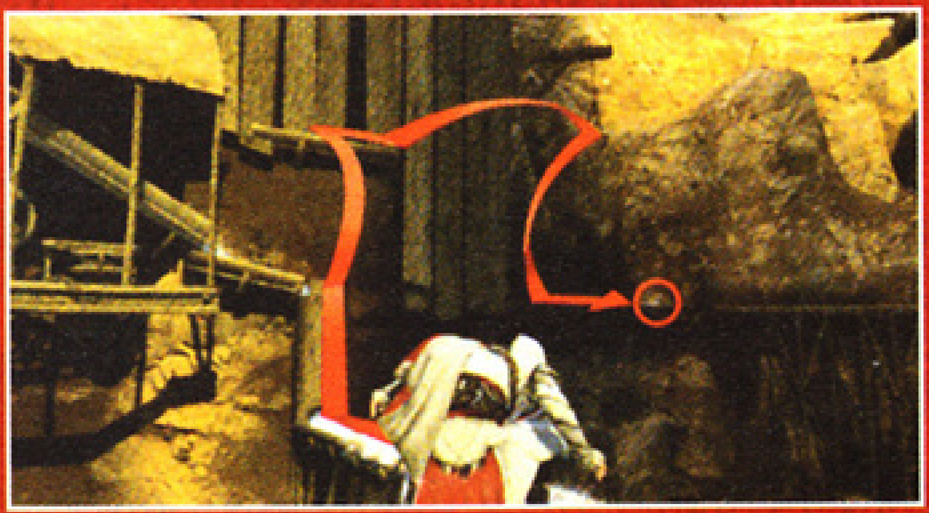
TEMPLAR LAIR: SHOPAHOLIC





TEMPLAR LAIR: LIQUID GOLD





刺杀任务 ASSASSINATION MISSIONS

任务标号	任务名称	解锁条件
01	TWO'S COMPANY	到达记忆片段 3
02	TACTICAL CORRECTION	到达记忆片段 3
03	...AND THREE'S A CROWD	到达记忆片段 3
04	SERF'S TURF	到达记忆片段 3
05	THE THREE AMICI	到达记忆片段 5
06	RED LETTER DAY	到达记忆片段 5
07	THE MERCHANT OF ROME	到达记忆片段 5
08	BEARERS OF BAD NEWS	到达记忆片段 5
09	TURNING THE TABLES	到达记忆片段 8
10	BRUTES AND BRUTALITY	到达记忆片段 8
11	GRADUATION	到达记忆片段 8
12	CARDINAL SIN	到达记忆片段 8

交际花任务 COURTESAN MISSIONS

任务标号	任务名称	解锁条件
01	PROPERTY DISPUTE	到达记忆片段 3
02	OLD HABITS DIE HARD	到达记忆片段 3
03	THE MORNING AFTER	到达记忆片段 3
04	RUNNING SCARED	到达记忆片段 5
05	MALPRACTICE	到达记忆片段 5
06	LIVE BAIT	到达记忆片段 5
07	CLOSING IN	到达记忆片段 5
08	BAD POLITICS	到达记忆片段 6
09	TROUBLEMAKERS	到达记忆片段 6
10	GHOSTWRITING	到达记忆片段 6

盗贼任务 THIEF MISSIONS

任务标号	任务名称	解锁条件
01	LOST PUP	到达记忆片段 3
02	A CLASH OF INTERESTS	到达记忆片段 3
03	UP TO SPEED	到达记忆片段 3
04	CLASS WARFARE	到达记忆片段 6
05	POINTING FINGERS	到达记忆片段 6
06	EYE ON THE PRIZE	到达记忆片段 6
07	YOUNG AT HEART	到达记忆片段 6
08	DOWNSIZING	到达记忆片段 7
09	A BLANKET FINISH	到达记忆片段 7
10	FOR THE FANS	到达记忆片段 7

圣殿骑士任务 TEMPLAR AGENTS

任务标号	任务名称	解锁条件
01	DOWN TO EARTH	到达记忆片段 6
02	COUNTER-PROPAGANDA	到达记忆片段 6
03	FIRING LINE	到达记忆片段 6
04	THE RINGER	到达记忆片段 6
05	EXCOMMUNICATION	到达记忆片段 7
06	RED-HANDED	到达记忆片段 7

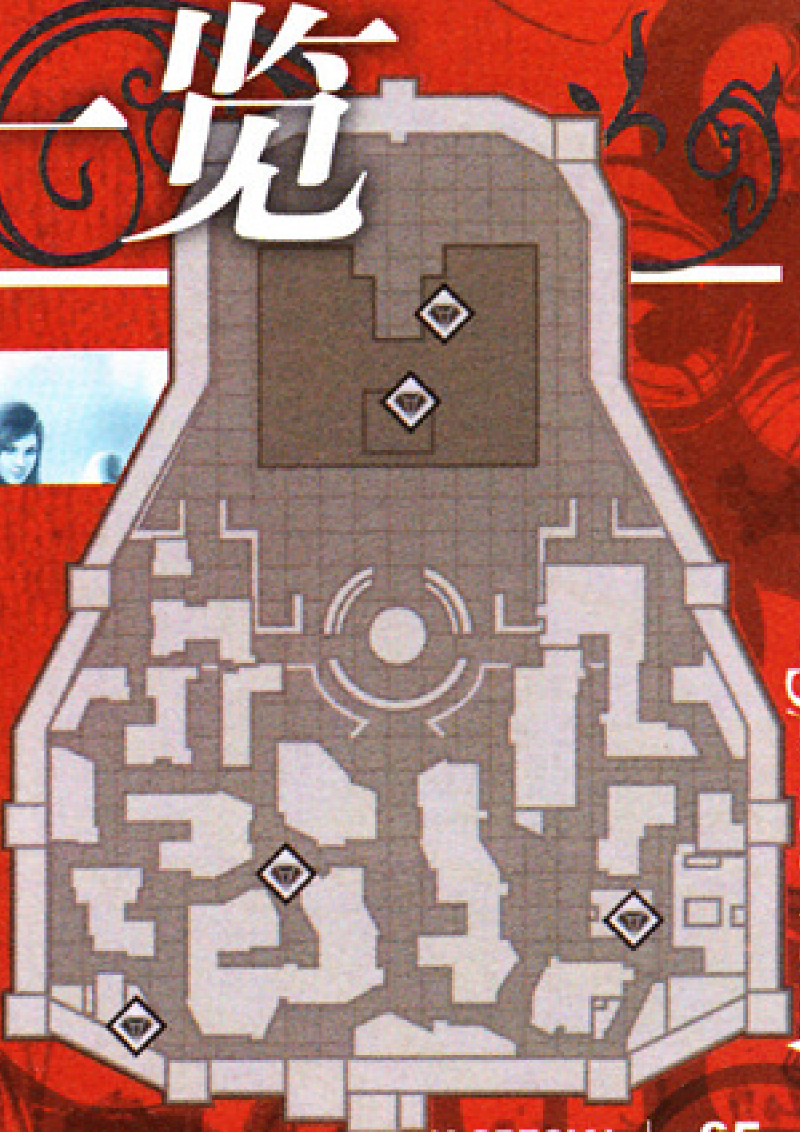
CRISTINA 的记忆 CRISTINA MEMORIES

任务标号	任务名称	解锁条件
01	A SECOND CHANCE	总记忆完成度达到 15%
02	LAST RITES	总记忆完成度达到 30%
03	BEST MAN	总记忆完成度达到 45%
04	PERSONA NON GRATA	总记忆完成度达到 60%
05	LOVE'S LABOUR'S LOST	总记忆完成度达到 75%

全地图一览

现代 Villa 地图

现代 Villa 部分的收藏品有五件，在地图上已清楚的标注出，值得一提的是，大本营内部的两个宝物一个在房顶，还有一个需要在玩家回到密室前才能取得。具体方法为，在玩家进入通往密室的门后立刻右转，就能看到地上放着一件收藏品，速度要快，否则会直接被传送至密室。



罗马城市地图

本地图中的要素包括八十三面 Borgia 旗帜的位置（与遗迹的十八面加起来正好一百零一面），十根羽毛的位置，十个十六号任务的位置，所有观察点、Borgia 哨塔，以及全部地上宝箱的具体位置。需要提醒各位的是，到达相应的范围之后，游戏中的地图上也会出现旗帜和羽毛的提示位置，充分利用这些提示能更快地找到这些要素。

图标	意义	图标	意义
	宝物		观察点
	十六号的记忆		Borgia 旗帜
	羽毛		Borgia 家族哨塔

TIBER DISTRICT

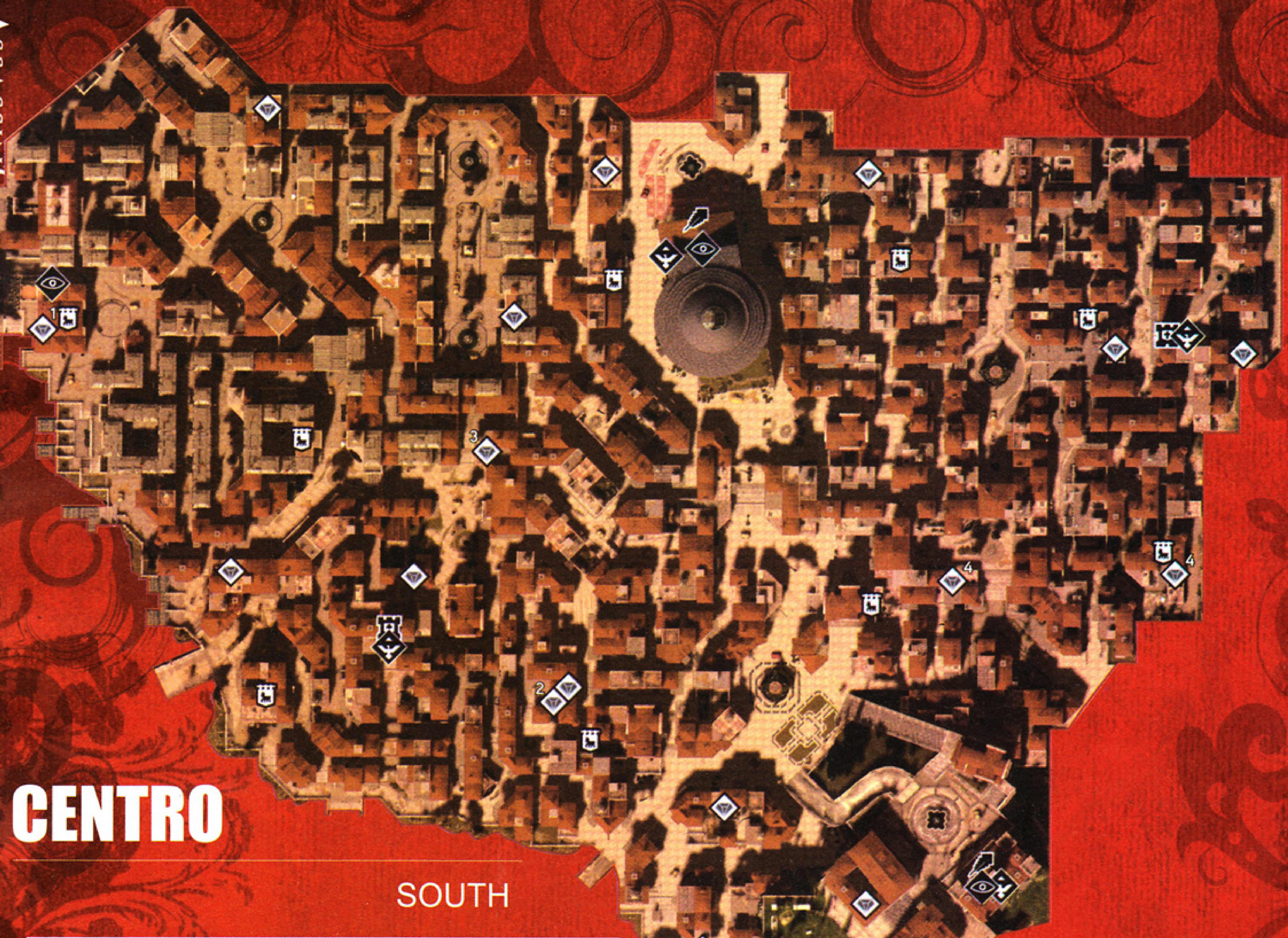
SOUTHWEST CENTRO

A：雷电装扮应该怎么拿？

Q：练习模式的所有练习拿到铜牌评价就可以了。调出主菜单后，找到练习模式（VIRTUAL TRAINING），选择进入以后会发现一共有四项，不过别高兴得太早，这仅仅是告诉玩家练习项目被划分为了四个大类别而已。第一类移动练习（Free Run）下共有九个课程，其中包括一个入门练习、六个分段练习、两个长距离练习。六个分段练习三个为一组，分别是两个长距离练习的分段练习，经过了分段练习的训练，长练习反而会显得简单。第二类刺杀练习（Stealth Assassination）下共有六个课程，其中三个只能用袖剑，三个可以用所有的武器，全武器可以用时候推荐用十字弩，十字弩不仅射程远又不发出声音，而且对敌人也是一击必杀，刺杀练习全过程不能触发警报，成绩结算参考的是完成时间。第三类抢旗练习（Locate）共有三个课程，要求玩家拿到场地中全部旗帜，成绩依旧按时间结算。第四类战斗练习（Combat）下共有五个课程，前两个是看最大杀敌数，后三个是结算杀敌获得的点数，最大杀敌数的练习里要求玩家不能受伤，而点数结算的练习是要求玩家保持高连杀数，用连杀来干掉敌人才能获得高分，连杀数越高加分越多。所有的练习项目都能够随时重新挑战，想拿金牌的同学可以利用这一点快速重新开始。由于成就中

有一项是拿到三块金牌，因此个人推荐一下相对比较好拿的项目，首先是战斗练习中的连杀练习，擅长战斗的玩家把这三个拿到就可以了，其次的选择是移动练习中的六个分段练习，分段练习由于路程短，因此比较好记路线，而且就算失败也很方便重新再来，不会破坏节奏，另外抢旗练习的第一个课程也比较简单。刺杀练习个人不推荐，因为出现不稳定因素的可能性比较大，当然，如果能在第一次玩的时候就顺手拿一块金牌就更好了。

CENTRO



A：十六号是什么人，他到底怎样了？

Q：十六号是 Abstergo 公司抓来做实验样本的人，而 Desmond 实际上被称作是十七号。从《刺客信条 2》中的种种迹象推断来看，十六号应该是凶多吉少。Lucy 很清楚地知道十六号身上发生的事情，因此她当初听说 Desmond 愿意继续躺在 Animus 上帮助探索刺客一族的记忆来寻找“伊甸之果”就表现得无比感动（或者说看上去是这样）。根据 Lucy 的阐述我们能够知道，十六号产生了严重的“Bleeding Effect”（血之效应），也就是无法分清楚现实与 Animus 中刺客祖先们世界的一种反应，不过这种反应如果持续时间不长就没有问题。在二代的主线流程后半段，Desmond 就已经能在现实世界看到一些影子，并且还在未躺在 Animus 仪器上的情况下进入到了阿泰尔（一代主角）的意识中。本作的记忆片段 1 结束后，在现代 Villa 的密道中，Desmond 又发生了“Bleeding Effect”，但这次效应的发生在玩家看来似乎是很合理的，因为 Ezio 曾代领自己的家人与小镇居民从这里逃脱，而 Desmond 所感受到的仿佛是这些原本存在或者至今还没有消失的“精神”，也就是我们平时所说的灵魂，同行的 Lucy 就完全看不到这些。将本作中所有的十六号谜题解开，玩家会得到一串摩尔斯密码，也就是成就列表名称中的“..
.– –– .– .–.. .. ...– .”，这段密码翻译过来的意思是“I'm alive”，也就是“我还活着”，由此看来十六号其实并没有死，他应该还躲藏在什么地方，而他所追寻的究竟是谁的记忆我们不得而知，但可以预料到的是，就在接下来的作品中，我们应该有机会见到这个神秘莫测、到处留下谜题的十六号了。

CAMPAGNA

NORTH

A：游戏中开宝箱得到的物品有什么用？

Q：两个作用，首先最直接的就是用来出售，卖给任意的商店就行了，本作的物品种类极多，出售价格也不等，不过目前本作的物品出售系统做得还不够成熟，种类多的结果直接造成了捡到的物品很多，但每个数量都很少，出售的时候由于没有全部卖出这一选项，因此整个出售过程显得相当的麻烦，浪费的时间还不如多去找一些隐藏要素或开宝箱，再加上每个物品没有具体的图片给玩家参考，所以想要玩家们记住这些物品还是相当有难度的，而且许多道具的名字还很奇怪（语言文化差异的原因），因此想要记下来几乎不太可能。物品的另一项作用是来完成商店的委托任务，铁匠铺有三个委托任务，裁缝铺、艺术商店、诊所各一个，委托内容就是搜集到相应素材才能入手规定的道具，由于素材的名字记起来不太方便，而且游戏中到了后期实际上是不太缺钱的，因此个人建议玩家在将商店的委托任务完成之前不要出售任何的物品，只有全部保存下来才能避免一时失手将好不容易积累下来的道具都卖掉了。取得商店委托任务相应道具的方法除了开宝箱，就是多做支线任务，多让刺客手下去完成各地有宝物回馈的刺杀任务，不过这显然是要求刺客手下有一定等级基础做保证的，盲目地派他们出去是不可能成功的。

CAMPAGNA

SOUTH

lk about what?

mily's bodies... I can't just leave them hanging from the gallows! I
need to give them

ANTICO

WEST

ANTICO

EAST

商店委托任务道具一览

铁匠铺任务

任务名称	需要道具	任务解锁章节	回报
Faith	Terracotta Pot （×3） Totem （×2） Buddhist Prayer Beads（×2）	记忆片段 2	Captain's Sword
Exotica	Shrunken Head （×2） Elephant Ivoy （×3） Indian Diamond （×3）	记忆片段 5	Seusenhofer Pauldrons & Seusenhofer Chest Guard
Blood Money	Vlad The Impaler Coins （×7）	记忆片段 6	Spada Lunga

裁缝铺任务

任务名称	需要道具	任务解锁条件	回报
Pulling Threads	Silk （×8） Cardinal's Purple Dye（×5）	取得十字弩	Large Quiver

艺术商店任务

任务名称	需要道具	任务解锁章节	回报
Trendsetting	Pomander （×2） Ambergris （×3） Papaver Silvaticum（×1）	记忆片段 2	Vaticano District Treasure Map

VATICANO DISTRICT

诊所任务

任务名称	需要道具	任务解锁章节	回报
Venomous	Tomatoes（×5）	记忆片段 5	Fast Poison
	Nutmeg（×3）		
	Aconite（×2）		

多人模式 Multiplayer

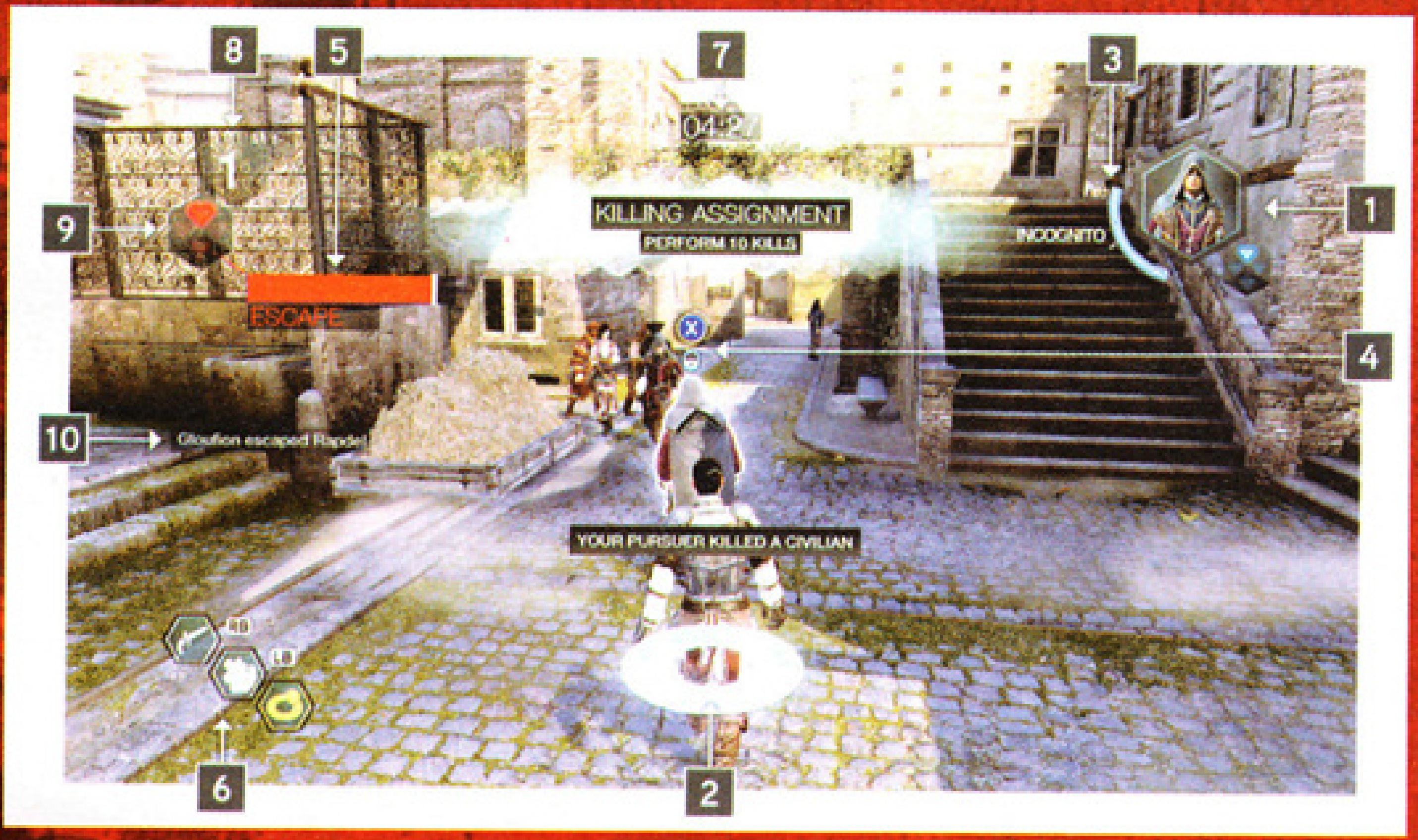
多人模式操作

按键	作用
左摇杆	人物移动
右摇杆	视角移动
十字键	切换目标（组队战）
A 键	快走／奔跑／跳跃
B 键	打晕敌人／松手
X 键	刺杀

LT 键	锁定目标
RT 键	起跑准备／攀爬准备
LB 键	技能 1
RB 键	技能 2
RS 键	视角回中
BACK	玩家列表
START	主菜单

系统解析

画面解析



1 目标相貌

玩家要刺杀的目标相貌，只有记清楚对方的相貌才能准确地刺杀。下方的蓝色十字代表同时追杀此目标的人数，如果只亮了一个灯代表追击者只有玩家一个，但如果有多个灯亮起则代表还有其他人也在追杀这个目标。

2 雷达

雷达中央槽的宽窄代表了目标距离玩家的距离，当雷达的槽全满时则代表目标就在玩家附近。除了槽的宽窄，雷达还有低亮与高亮的状态区别，当雷达处于低亮状态时，证明玩家目前还看不到自己的目标，如果雷达处于高亮状态，就证明玩家与目标之间没有障碍物的遮挡，能够直接看到目标。

3 侦查槽

侦查槽是系统对玩家行动的判定，当雷达处于高亮状态时，证明玩家和目标之间没有遮挡，那么系统会将这一情况判定为二者能相互看到。在这样的情况下，如果玩家做出跑动或跳跃之类的高调行动时，侦查槽就会迅速减少（玩家立即恢复低调行动侦查槽就会回升），如果这条槽消耗殆尽，系统就会自动判定玩家的行踪暴露，并在玩家的头上放出一个红色的箭头，提醒玩家的目标快跑。如果玩家不想暴露行踪，平时就要多注意不要消耗这条侦查槽。

4 锁定标

当玩家按下锁定键将指定目标锁定后，被锁定人物的头上就会出现一个锁的标记。在个人战中，这个锁只有玩家自己能够看到，而组队战中则所有的队友都能看到。锁定标的主要作用有两个，第一个是在组队模式中给队友们分享自己的侦查成果，第二个是在玩家想要与某一队 NPC 以同样的步调和速度行走时，可以走到队伍中（颜色变为黑白后）去锁定这个队伍中的任一 NPC，之后系统会自动替玩家以 NPC 的方式行走，玩家只用转动视角观察周围的情况就好，不用自己操作。

5 时间槽

时间槽有四个颜色，其中红、黄、蓝是被追杀者能够查看到的，而白色则是追击者能够查看到的。时间槽只会在双方进入高调行动状态时才会出现，更多的详细内容大家可以在后文的“低调与高调”中阅读到。

6 技能栏

这一片区域会显示玩家所装备的技能和连杀奖励（死亡补助），一般情况下只显示技能的状态，两个技能分别对应两个快捷键，技能使用后会进入冷却阶段，具体还剩多少秒冷却完毕在这里会有明确显示。连杀奖励或死亡补助则是在生效的时候才会显示出来。

7 计时器

计时器所显示的倒数计时是给玩家查看本轮或本场比赛还有多长时间结束。

8 排名

显示玩家当前的排名，或玩家当前所在小队的排名。

9 追击者

亮起红灯的数量代表当前同时追杀玩家的人数，假如亮起了三盏灯就代表有三个其他人都将玩家视为他们的追杀目标。

10 比赛信息

实时显示整场比赛中发生的状况，从这里玩家可以查看到同处这场比赛中发生在其他玩家身上的一些事情，以此来判断场上的局势。另外，玩家对于自己刺杀的相关加成信息也能够在这里查看到。

游戏规则与注意事项

多人模式的游戏规则大致可以概括成这样：将玩家们扔进满是 NPC 的地图中，这些 NPC 的长相就与玩家可选择的角色一模一样，玩家要做的就是在这些人群中找出自己要刺杀的目标，并同时隐藏自己不被自己的追击者发现。初期如果老是不太冷静，喜欢乱猜或者乱跑，会失去许多宝贵的机会，付出代价，不过玩到后期玩家就会渐渐感到这个游戏除了讲究策略，更重要的是打心理战，许多情况下对环境要有相当的洞察力，沉着冷静地思考场上局势，对战局做出正确计算并完美实施自己的行动方针。不要盲目出手，不要轻举妄动，是多人模式的游戏中最需要注意的问题。

目标与追击者

多人游戏中有几个关键词，需要先为大家解说一下。首先是目标（Target）与追击者（Pursuer），与前两者相关联的还有任务（Contract）。例如在 Wanted 模式中，每个人都各自为战，大家自成一派，一旦玩家接到任务，就要准备刺杀相应的目标，与此同时，玩家自己也有可能成为别人的目标，而那个要刺杀你的人就被称为追击者。如果玩家错杀成无辜的人或者被自己的目标发现并打晕，那么任务就会立刻判定为失败，目标也会重制。有这么一种说法，叫作“刺客是无法自由选择自己要杀死的目标的”，《兄弟会》中的多人模式也是秉着这个理念来进行游戏的，任务规定要你杀谁，你就必须杀那个人，即使在追踪那个人的过程中，你发现了身后追击者的行踪，你也只能选择将他打晕，并不能将其杀掉。总之一句话，你能杀的只有你的目标，其他的任何人都不能杀。

低调与高调

其次是低调行动与高调行动两种状态。所谓低调行动就是大家的行为看上去并没有什么特殊，比如说玩家找到了自己的目标，已经跟了他（她）很久，但并未做出类似跑动、跳跃等高调的行动，音乐也好屏幕上的显示也好，都跟平时没有区别，这就是所谓的低调行动状态。高调行动则是大家都已经打破低调的行进状态，被追杀的人已经开始拼命逃，而追踪者也开始没命地追，此时不仅音乐会变得紧张起来，系统也会自动将追击者或目标标注给玩家，同时屏幕上还会出现时间槽的显示，对于追击者而言，如果自己的目标逃出视野范围内一定时间，就算刺杀失败，而对于被追杀的玩家而言，自己看到的行动槽呈红色时证明追击者还能看到你，但如果变成黄色就表示已经看不到了，此时如果再躲进隐藏点（例如稻草堆）时间槽将会变成蓝色，等时间槽减完就代表成功逃脱。

障碍物

场景中的障碍物主要是给被追杀的人准备的，因为它们大部分都能起到阻碍追击者行动，协助目标逃脱的作用。地图中的障碍物有：铁门、木板、花盆、升降梯。其中铁门是第一个人走过去后就会立刻关上，几秒钟后才会再次打开。木板与花盆使用一次后就会消失几秒钟，之后才会重制。升降梯用于快速来到楼顶，第一个人使用后需要一段时间才能再次使用第二次。进入高调行动时，被追杀的目标要善用这些障碍物。

隐藏点

严格来说网站模式的隐藏点只有一种，那就是草堆、除了稻草堆还有其他草堆，总之是草堆就可以躲。使用草堆是有窍门的，由于追击者的雷达是会显示距离的，在周围没什么 NPC 的情况下直接躲进路中央的草堆只会自寻死路。具体什么时候使用草堆需要玩家在实战中去体验，只要多打几场比赛，就熟能生巧了。除此之外还有一些走过去就会显示完全的地方，一是长凳，二是 NPC 堆，三是店铺的门口。

模式介绍

Wanted

每场比赛能容纳六到八人，人数过少比赛会强制终止。Wanted 模式的比赛只有一轮，这一轮有十分钟，玩家要在这十分钟内杀死目标，完成任务，最终的成绩排名按照刺杀的总分数来计算。比如说，玩家 A 杀了三个目标，但每次刺杀的分数不过一百，玩家 B 只杀了一个目标，但一次刺杀就拿到八百分，那么肯定是玩家 B 的排名更好。Wanted 模式中大家各自为战，没有队友，每一名玩家都有可能出现这样的情况，自己在追踪目标，但自己同时也是别人的目标。“螳螂捕蝉，黄雀在后”这个成语在 Wanted 模式中被表现得淋漓尽致。在比赛中很容易出现这样的情况：大家看上去都很低调，中途一人沉不住气开始乱跑，后面一个跟一个的玩家就全部都跑了起来。

Manhunt

Manhunt 是人气最高的比赛模式，比赛有两轮，每轮五分钟，一共容纳八名玩家，是四对四的组队战，比赛开始前玩家可以自主选择自己加入第一队还是第二队，每队中的第一个玩家默认为队长，由队长统一选择角色，队长选好后该队所有的玩家都使用相同的角色与颜色开战。系统默认的顺序是第一队先攻，第二队先躲，在第二轮的时候两队的身分会交换。作为进攻的一方，积累分数的方法自然是多刺杀对手，Manhunt 模式中不需要按规定刺杀目标，只要是对方那一队的四个人全部可以杀。作为防守的一方，积分的方式为躲进隐藏点，这时分数是按躲藏的时间来计算的，除此之外还能打晕追击者。最终的比赛结果按小队的总得分来计算，不过在终盘的时候每个人的单独得分与排名还是会有显示。

Alliance

这个模式是六人的比赛，玩家被分成三组，每组两人，比赛一共有两轮，每轮四分钟，每一轮中，这三组的追杀关系都是相互的。例如第一轮是 A 组杀 B 组，B 组杀 C 组，C 组杀 A 组，那么第二轮就反过来，总之就是混乱的刺杀关系。由于是两人一组的比赛，因此每个人的表现对小组成绩的影响相当大。喜欢混战的玩家不妨选择这个模式试试。

Advanced Wanted

Advanced Wanted 的规则在大体上与 Wanted 一致，但是这个模式注重对隐秘行动的加成与鼓励，适合想要慢节奏刺杀的玩家。一般在这个模式中很少出现那种动不动就在房顶上乱跑的玩家，大家都会低调的行动，每个人都在享受刺杀与被刺杀的乐趣，虽然这乐趣听起来好奇怪……

心得分享

Wanted 与 Adcanced Wanted

常打 FPS 网战的玩家都知道这样一个模式——“Free for All”，《兄弟会》线上内容的这两个模式就相当于“Free for All”，只不过在刺杀的规则上有进一步的约束。这个模式的玩法要点在于“低调”，不要学那些不是好孩子的玩家，动不动就往房顶上跑，应该在地面上慢慢接近，因为你的目标在明你在暗，你知道目标的长相，而目标却不认识你。除非自己暂时没有追击者在追，否则一定不要跑步，因为这相当危险。如果发现自己的目标有多个追击者在追就要集中注意力，也许这就是你检漏的好机会，比如趁你的目标把别的追击者打晕的时候立刻冲上前。技能方面个人推荐带一攻一防的，一个用于刺杀，另一个用于协助自己逃跑，连杀奖励和死亡补助都带三次生效的，毕竟想在这个模式中生存长时间是有难度的，固有技能就看个人习惯了，个人认为在这个模式中不太重要。

Manhunt

非常欢乐的模式，虽说是组队战，不过在这个模式中如果个人发挥不太好也不会太影响全队的发挥。Manhunt 模式下要准备两套自定义技能，一套作为攻方时使用，另一套作为守方时使用，在一轮结束时记得更换。作为攻方时要抢时间，尽量多杀人，少误杀，因为误杀一人会给守方加分，最好能集体行动，这样遇到突发状况或者目标要逃跑时也好有人赶紧追上去。守方的讲究比攻方多很多，不要在大路上跑，这是守方的大忌，应该低调地躲在能躲的地方，最好是过一段时间就换一个位置，尽量分散了躲，这样追击者也不好追，如果大家都在一起，最后只可能导致群灭。自己队友暴露的时候不要管，因为自己根本就帮不上忙，如果追击者没有注意到自己，即使看到队友在面前被杀也不要轻举妄动。

Alliance

对自己的技术有一定自信再去打这个模式，否则很有可能遭人怨念。由于是两人一组，而且场面又很混乱，因此这个模式根本就没有什么固定的打法，各种突发情况都需要随机应变来处理，如果发现风平浪静就好好躲着别暴露，如果大家在场地中央打成一片了就看好机会上去拼。

网速对游玩的影响

觉得自己网速很烂？没关系，只要你的网不至于烂到掉线，有点延迟是完全不影响你玩《刺客信条兄弟会》的多人模式的。因为本作多人模式的玩法原因，两人同时按键的情况太少出现了，所以一般来讲不会出现因为一方网速好就得利，而网速不好的就欲哭无泪的情况。只是对于网速不好的玩家来说，有一种情况要注意一下，如果你已经看破了追击者的身分，而追击者此时也正在追踪你，千万不要正面冲上去企图将他（她）打晕，这也是游戏中惟一可能出现两人同时按键的情况，网速不好的你肯定没有好果子吃，个人推荐如果是组队战遇到这种情况就直接无视，让队友去搞定，但要是个人战的话，就先用 Smoke Bomb 等技能将追击者干扰了之后再上前将其打晕。

全技能装备一览

多人模式角色可以装备的能力槽一共有六个，被分为三类：技能槽、固有技能槽、连杀奖励（死亡补助）槽，每类为两个能力槽，它们会随着玩家等级的升高逐步解锁。技能是游戏中经常要使用的技能，按下相应按键发动，每个技能有不同的冷却时间。固有技能是装备上去就自动生效的，不需要玩家另行操作。连杀奖励（死亡补助）只要满足了发动条件就会自动发动，也不需要玩家另行操作。

技能列表

图标	名称	解锁等级	效果	技能明细	进阶技能解锁等级
	Disguise	2 级	改变自己的相貌与穿着。	持续时间：15 秒，冷却时间：60 秒。	32 级
	Sprint Boost	3 级	瞬间提升自己的跑动速度。	速度提升：20%，持续时间：5 秒，冷却时间：60 秒。	34 级
	Smoke Bomb	6 级	扔出烟雾弹让追击者行动不能。	效果范围：3.2 米，持续时间：3 秒，冷却时间：60 秒。	36 级
	Hidden Gun	8 级	用手枪无视距离射落目标。	子弹数量：1 发，瞄准时间：1.5 秒，冷却时间：90 秒。	37 级
	Templar Vision	11 级	能够看破伪装之下的真实情况。	效果范围：20 米，持续时间：3 秒，冷却时间：60 秒。	44 级
	Morph	14 级	将身边的 NPC 全部变成你的样子。	效果范围：3.2 米，持续时间：永久，最大变化人数：4 人，冷却时间：60 秒。	41 级
	Firecrackers	16 级	放出闪光弹，让 NPC 全部因惊恐而跪倒。	效果范围：6 米，持续时间：3 秒，冷却时间：60 秒。	39 级
	Throwing Knives	19 级	用飞刀减缓对手行动速度，或让其从高空跌落。	减缓速度：10%，持续时间：5 秒，冷却时间：45 秒。	43 级
	Charge	21 级	撞开前方挡路的人群。	效果范围：2.5 米，持续时间：2.5 秒，冷却时间：60 秒。	46 级
	Decoy	24 级	将指定的人物变成自己的样子，并让他们开始奔跑。	效果范围：15 米，持续时间：10 秒，冷却时间：45 秒。	47 级
	Mute	26 级	让一定范围内的人技能全部失效，刺杀和打晕的动作也无法使用。	效果范围：6 米，持续时间：3 秒，冷却时间：90 秒。	48 级
	Poison	29 级	对目标放毒，但不会有明显的刺杀动作，一定时间后目标会毒发身亡。	发作时间：5 秒，冷却时间：90 秒，特殊加成：200 点。	49 级

连杀奖励

图标	名称	描述	解锁等级
	3 Kills Streak	在没有死亡一次的情况下累计刺杀三人立刻获得一百分。	7 级
	3 Silent Kills Streak	在没有死亡一次的情况下累计隐匿刺杀三人立刻获得三百分。	13 级
	5 Kills Streak	在没有死亡一次的情况下累计刺杀五人立刻获得二百五十分。	18 级
	5 Silent Kills Streak	在没有死亡一次的情况下累计隐匿刺杀五人立刻获得七百五十分。	31 级

死亡补助

图标	名称	描述	解锁等级
	Extra Sensitivity	连续死亡三次的补助，增加雷达的精确度。	4 级
	Reset Cooldowns	连续死亡三次的补助，只要角色死亡就会将技能的当前冷却状态取消。	9 级
	Socre ×2	连续死亡五次的补助，成功刺杀一名目标的分数会变成两倍。	17 级
	Boost Cooldowns	连续死亡五次的补助，技能冷却所需的时间会缩短为三分之一。	28 级

固有能力

图标	名称	效果	解锁等级
	Enhanced Auto–Bash	奔跑时被更多 NPC 撞到才会摔倒。	20 级
	Wall Runner	增加攀爬的初速度。	22 级
	Resistance	被打晕时失去行动力的时间由五秒缩短至三秒。	27 级
	Blender	当你进入到一堆 NPC 群中时，有一名 NPC 会自动变成你的样子。	30 级
	Fast Getaway	逃脱追击者的时间槽缩短百分之十。	33 级
	Chase Expert	追逐目标的时候速度自动增加百分之十五。	38 级
	Overall Cooldowns	将所有冷却时间全部减少十秒。	40 级
	Silent Hunt	目标能看到你时，你行动时雷达增长率减少百分之十五。	42 级

技能装备解锁明细

等级	经验值	解锁奖励
2 级	1150	解锁技能槽 1、技能 Disguise
3 级	2750	解锁技能 Sprint Boost
4 级	4850	解锁死亡补助 Extra Sensitivity
5 级	7500	解锁新模式：Alliance、自定义技能组 2
6 级	10750	解锁技能 Smoke Bomb
7 级	14650	解锁连杀奖励 3 Kills Streak
8 级	19250	解锁技能 Hidden Gun
9 级	24600	解锁死亡补助 Reset Cooldowns
10 级	30850	解锁技能槽 2、自定义技能组 3
11 级	38000	解锁技能 Templar Vision
12 级	46050	解锁附加角色颜色 1
13 级	55020	解锁连杀奖励 3 Silent Kills Streak
14 级	64910	解锁技能 Morph
15 级	75750	解锁角色铁匠、自定义技能组 4
16 级	87540	解锁技能 Firecrackers
17 级	100280	解锁死亡补助 Score ×2
18 级	113990	解锁连杀奖励 5 Kills Streak
19 级	128670	解锁技能 Throwing Knives
20 级	144400	解锁固有技能槽 1、固有技能 Enhanced Auto–Bash、自定义技能组 5
21 级	161180	解锁技能 Charge
22 级	179010	解锁固有技能 Wall Runner
23 级	197910	解锁附加角色装备 1
24 级	217880	解锁技能 Decoy
25 级	238950	解锁角色盗贼
26 级	261120	解锁技能 Mute
27 级	284390	解锁固有技能 Resistance
28 级	308780	解锁死亡补助 Boost Cooldowns
29 级	334290	解锁技能 Poison
30 级	360970	解锁固有技能槽 2、固有技能 Blender
31 级	388820	解锁连杀奖励 5 Silent Kills Streak
32 级	417840	解锁技能 Disguise 进阶阶段 1
33 级	448060	解锁固有技能 Fast Getaway
34 级	479480	解锁技能 Sprint Boost 进阶阶段 1
35 级	512120	解锁角色强盗、附加角色颜色 2
36 级	545980	解锁技能 Smoke Bomb 进阶阶段 1
37 级	581060	解锁技能 Hidden Gun 进阶阶段 1
38 级	617390	解锁固有技能 Chase Expert
39 级	654970	解锁技能 Firecracker 进阶阶段 1
40 级	693850	解锁固有技能 Overall Cooldowns、附加角色装备 2
41 级	734030	解锁技能 Morph 进阶阶段 1
42 级	755510	解锁固有技能 Silent Hunt
43 级	818310	解锁技能 Throwing Knives 进阶阶段 1
44 级	862430	解锁技能 Templar Vision 进阶阶段 1
45 级	907900	解锁角色佣兵
46 级	954720	解锁技能 Charge 进阶阶段 1
47 级	1002890	解锁技能 Decoy 进阶阶段 1
48 级	1052460	解锁技能 Mute 进阶阶段 1
49 级	1103430	解锁节能 Poison 进阶阶段 1
50 级	1156000	解锁附加角色颜色 3、附加角色装备 3

全加成一览

刺杀加成

加成名称	情况明细	加分
Discreet	进入高调行动模式再杀死目标。	50
Silent	在低调行动模式中杀死目标。	200
Incognito	不进入高调行动模式。	300
Acrobatic	以悬挂、攀爬、空降三种方式中的一种杀死目标。	100
Drop Kill	在悬崖边杀死目标。	150
Focus	在目标进入刺杀范围内后三秒钟再出手。	150
Hidden	在隐藏点杀死目标。	200
Revenge	杀死刚刚杀过你的目标。	50
Grounded	杀死倒在地上的目标	50
First Blood	拿到一场比赛中的第一杀	50
Poacher	在目标的另一名追击者已接近目标到十米以内时，将目标杀死。	50
Mid–Air	当目标在空中时用手枪将其杀死。	100
Poison	用 Poison 技能杀死目标。	200
Intercepted	杀掉刚刚被另一名追击者放毒的目标。（毒尚未发作）	50
Savior	当你的目标要杀死的目标在十米以内时，将你的目标杀死。	50

行动加成

加成名称	情况明细	加分
Escape	从追你的追击者手中逃脱。	100
Double Escape	同时逃过两个追击者的追踪。	50
Triple Escape	同时逃过三个追击者的追踪。	100
Close Call	在追击者与你的距离不足十米时成功逃脱。	50
Chain	从追击者手中逃脱后，在十秒内杀死自己要杀的目标。	50
Lure	当追你的对手雷达全满时，他杀掉了与你长得一样的 NPC 或诱饵。	100
Stun	打晕一名追击者。	200
Variety	同时获得五个不同的加成。	200
Greater Variety	同时获得十个不同的加成。	400
Extreme Variety	同时获得十五个不同的加成。	600

团队加成

加成名称	情况明细	加分
Co-Op Kill	杀死被队友锁定的目标。	100
Co-Op Stun	打晕被队友锁定的追击者。	100
Multi-Kill	十秒内全队的杀敌数至少两人。	200
Rescue	打晕正在追队友的追击者。	150
Diversion	杀掉队友正在搜寻的目标。	150
Knock Out	十秒内全队打晕至少两个追击者。	200

终盘加成

加成名称	情况明细	加分
Good Start	一回合结束时队伍暂时领先。	100
Team Win	整场比赛结束时队伍获得胜利。	200
Podium	以第三名以上的个人成绩结束比赛。	200
Average Kills	在一场比赛中自己的杀敌数与死亡数之比最高。	300
Survivor	在一场比赛中被杀的次数最少。	400
Untouchable	在一场比赛中未被杀过一次。	1000

全挑战一览

技能类挑战

挑战名称	挑战明细
Up In Smoke	用 Smoke Bomb 成功干扰其他对手。
Masquerade	用 Disguise 从追击者的追逐中逃脱。
Mirage	当追击者在附近的时候使用 Decoy。
Powerless	使用 Mute 之后打晕一名追击者。
Knife Thrower	用 Throwing Knives 减缓目标的行动。
Pharmacist	用 Poison 杀死一名目标。
Timber	用 Throwing Knives 让目标从攀爬中掉下来。
Headbutt	用 Charge 打晕一名追击者。
Made You Look	躲在草堆里时使用 Decoy。
Lightning Bolt	对追击者使用 Firecracker 并将其打晕。
Speed Demon	用 Sprint Boost 完成一次逃脱。
Smoke Screen	用 Smoke Bomb 成功干扰追击者。
Collision	用 Charge 杀死一名目标。
Pyrotechnician	用 Firecracker 让目标失明并将其杀死。
Run For His Life	用 Sprint Boost 接近目标并将其杀死。
Play With Your Food	用 Throwing Knives 减缓目标的行动，再用 Hidden Gun 将其打死。
Unhealthy Lifestyle	低调行动时，对奔跑着的目标放毒。
Expose	对一组使用了 Morph 的人群使用 Firecracker，接着找出并杀死暴露的目标。
Lucky Shot	用 Hidden Gun 瞄准不到一秒就开枪并命中目标。
On The Fly	用 Hidden Gun 打死正在跳跃中或正在信念之跳中的目标。
Cut Through The Fog	用 Smoke Bomb 成功干扰追击者并将其打晕。
Ready Or Not...	用 Charge 冲入到已经使用了 Morph 的一群人中。
Power Through	被 Throwing Knives 击中后立刻发动 Sprint Boost 来抵消效果。
Take Down	用 Throwing Knives 击中正在发动 Sprint Boost 或 Charge 的目标。

刺杀类挑战

挑战名称	挑战明细
Killing Assignment	在一场比赛中成功杀死至少一名目标。
The Spice of Life	得到 Variety 的行动加成。
Surprise Attack	打晕一个追击者。
Underdog	杀掉比赛的主办者。
Brutal Avenger	得到 Revenge 的刺杀加成。
Early Bird	得到 First Blood 的刺杀加成。
Hush	得到 Silent 的刺杀加成。
Gunslinger	用 Hidden Gun 成功杀死至少一名目标。
Flying Templar	完成一次高空落杀。
Escapist	得到 Escape 的行动加成。
Euthanasia	当自己的目标被别人打晕时，将其杀死并得到 Grounded 的刺杀加成。
Survival Of The Fittest	杀死被 Throwing Knives 影响到的目标。
Head to Head	接近自己的目标并在三秒后出手，从而得到 Focus 的刺杀加成。
Acrobatic	得到 Acrobatic 的刺杀加成。
Undercover	得到 Hidden 的刺杀加成。
Disappearing Act	同时从两个追击者的追踪下逃脱。
Unstoppable	连续杀死四名目标。
Clairvoyant	杀死一名使用了 Morph 或 Disguise 的目标。
One Two Punch	杀死一名目标并在十秒内从追击者的追踪下逃脱。
Vanishing Act	同时从三名追击者的追踪下逃脱。
Bench Warmer	当你的目标坐在长登上时，先坐在他（她）旁边再将其杀死。
Out of Sight	在被 Firecracker 干扰的情况下杀死自己的目标。

空中类挑战

挑战名称	挑战明细
Death From Above	从横梁上跳下并杀死目标。
Like An Eagle	完成一次信念之跳。
Socialist	在一场比赛中有至少两分钟都和一群 NPC 待在一起。
Basher	奔跑时把路人狠狠地推倒在地。
Into Thin Air	利用障碍物完成一次逃脱。
Needle In A Haystack	躲在稻草堆里完成一次刺杀。
In Plain Sight	与追击者保持近距离的情况下躲藏十秒。
Speed Assassination	目标确定后的十五秒内接近到目标身边。

全局挑战

Animus Technician	十名初期角色每人都使用过并至少每人杀死一名目标。
Apprentice	在一场比赛内拿到一千分。
Sprinter	扮演追击者时赢得追踪。
Escape Artist	逃脱时只让自己保持在追踪者的视野外，但不躲进躲藏点。
Lead By Example	一场比赛中获得第一。
Multiplier	在一场比赛中获得以下加成各两次：Silent、Focus、Escape、Stun、Revenge。
High Class Killer	每次刺杀都有四百点以上的分数进账。
Cloak And Dagger	使用 Disguise 技能时打晕一个追击者。
Purist	在一整场比赛中不适用任何技能并拿到至少三千五百分。
Rush Hour	在比赛开局的一分钟内拿到至少一千五百分。
Grand Master	在一场比赛中至少拿到四千分。
Stunning	在三十秒内打晕两个追击者。
Comeback	在最后十秒钟时取得领先并取得最终胜利。
Perfect Kill	一次刺杀就获得一千两百分。
Sniper	在一场比赛内用 Hidden Gun 杀死至少五人。
Never Stop	进入被追逐状态后保持三十秒，并最终逃脱。
Hit And Run	打晕追击者后迅速逃跑。（逃跑时自己必须依旧是别人的目标）
Still Alive	一整场比赛不死一次。

网战地图一览

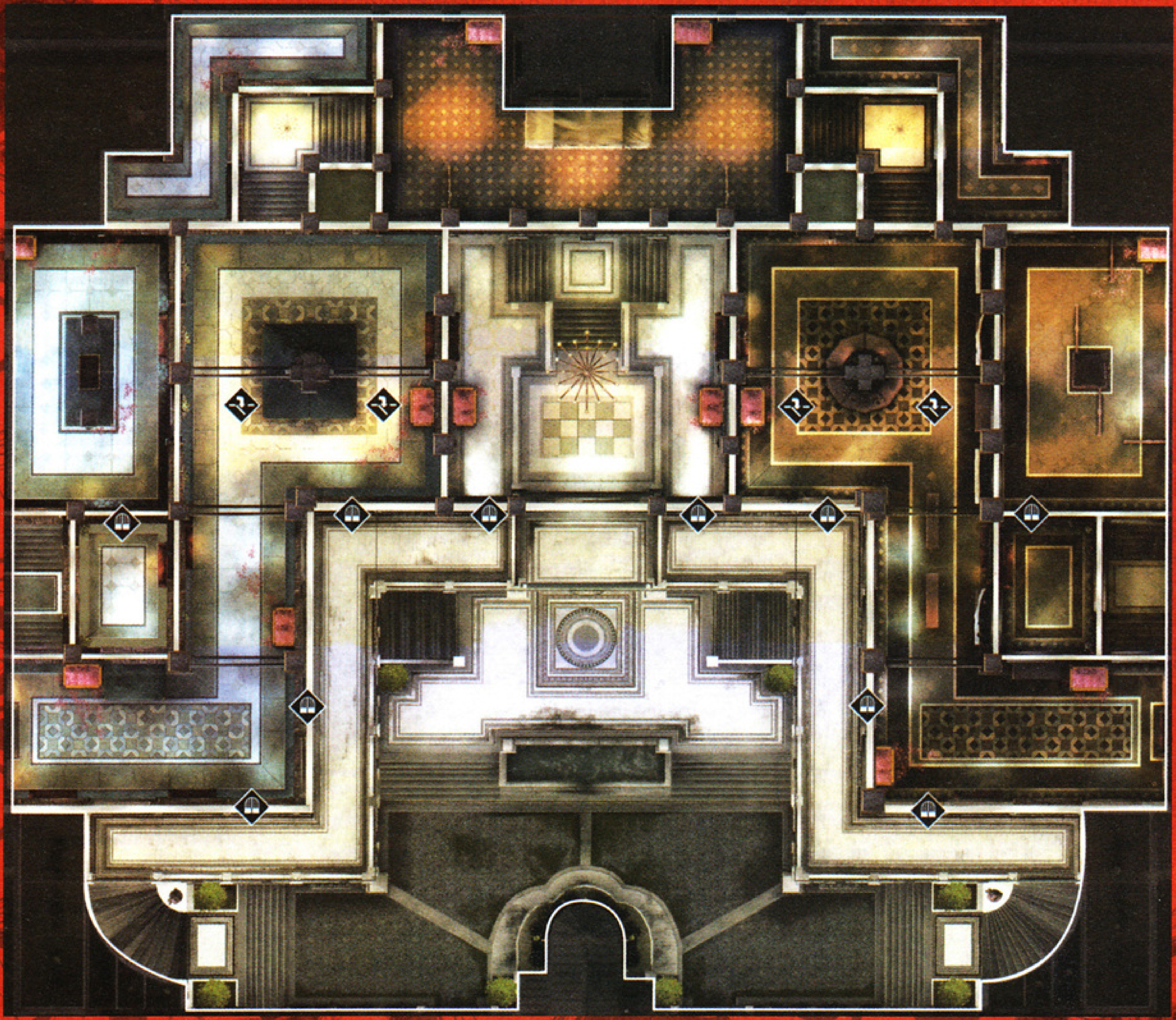
图标	意义	图标	意义
	木板		花盆
	升降梯		铁门

ROME

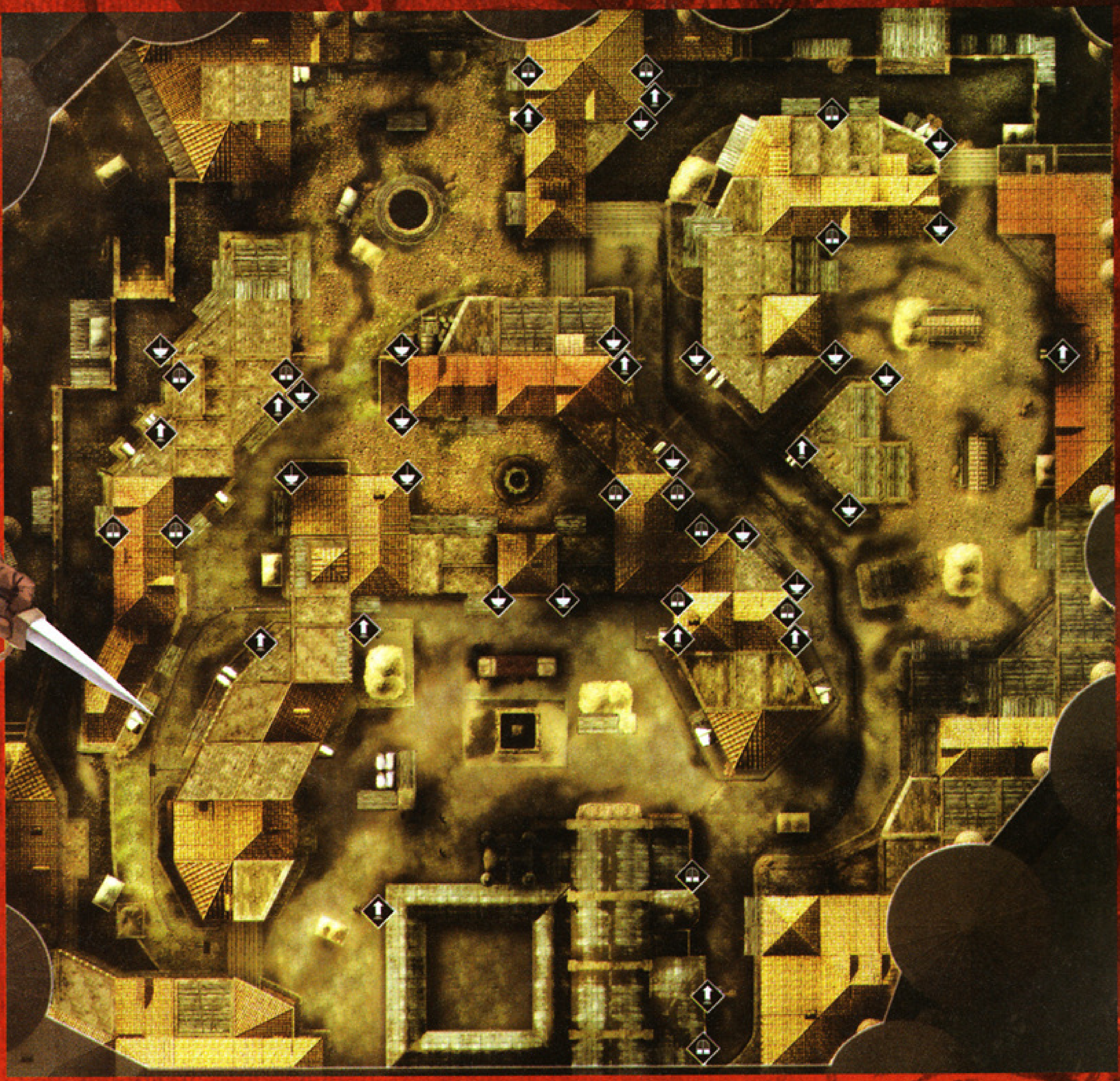
MONTERIGIONI

VENICE

CASTEL GANDOLFO



FORLI



FLORENCE

SAN DONATO

SIENA

全成就列表

编号	成就名称	解锁要求	点数
01	Technical Difficulties	第一次进入记忆片段 9。	10G
02	Battle Wounds	完成记忆片段 1。	20G
03	Sanctuary! Sanctuary!	记忆片段 1 结束后，完成重新启动 Animus 的任务。	20G
04	Rome in Ruins	完成记忆片段 2。	20G
05	Fixer–Upper	完成记忆片段 3。	20G
06	Principessa in Another Castello	完成记忆片段 4。	20G
07	Fundraiser	完成记忆片段 5。	20G
08	Forget Paris	完成记忆片段 6。	20G
09	Bloody Sunday	完成记忆片段 7。	20G
10	Vittoria Agli Assassini	完成记忆片段 8。	20G
11	Requiescat In Pace	完成记忆片段 9。	20G
12	A Knife to the Heart	完成游戏。	50G
13	Perfect Recall	将记忆片段 1 之外的其他任一记忆片段完成度达到 100%。	30G
14	Deja vu	重新挑战一段记忆片段。	20G
15	Undertaker 2.0	完成 Catacombe di Roma 的洞穴探秘任务。	20G
16	Golden Boy	完成 Terme di Traiano 的洞穴探秘任务。	20G
17	Gladiator	完成 Il Colosseo 的洞穴探秘任务。	20G
18	Plumber	完成 Cloaca Maxima 的洞穴探秘任务。	20G
19	One–Man Wrecking Crew	完成 Palazzo Laterano 的洞穴探秘任务。	20G
20	Amen	完成 Basillica di San Pietro 的洞穴探秘任务。	20G
21	Bang!	摧毁机枪。	20G
22	Splash!	摧毁大炮。	20G
23	Boom!	摧毁轰炸机。	20G
24	Kaboom!	摧毁坦克。	20G
25	Home Improvement	在 Antico District 修建五所建筑物。	20G
26	Tower Offense	炸掉所有 Borgia 家族哨塔。	20G
27	Show Off	完成十个兄弟会挑战。（包括盗贼总部、佣兵总部、妓院的挑战，可以在三个总部的黑板上查看，也能直接在暂停菜单的 DNA 下查看。）	20G
28	Perfectionist	在 Animus 的练习模式中获得三枚金牌。	20G
29	Brotherhood	招募三名刺客。	20G
30	Welcome to the Brotherhood	将一名刺客培养至十级。	20G
31	Capture the Flag	找到罗马城内的所有 Borgia 旗帜。	30G
32	In Memoriam	收集所有羽毛。	20G
33	Dust to Dust	在现代部分找到一件宝物。	20G
34	Serial Killer	无伤连续杀死十敌人。	20G
35	Spring Cleaning	用扫把杀死一名敌人。	10G
36	Your Wish is Granted	往井里撒钱。	10G
37	Fly Like an Eagle	在 Castel Sant'Angelo 的最高点用降落伞跳下来。	10G
38	The Gloves Come Off	在佣兵总部进入，开始比武后，打到最后一轮，将赌注调为最大并胜利。	10G
39	Mailer Daemon	返回现代时登录到自己的邮箱。	20G
40	. . .- -- .- .-.. .. ..- .（摩尔斯密码）	解决所有十六号的谜题。	20G
41	Synchronization Established	完成整场比赛时至少杀死一名敌人。（多人模式）	10G
42	Needle in a Haystack	躲在草堆里成功刺杀目标。（多人模式）	5G
43	Strong Closer	在最后的十秒钟取得领先，并赢得比赛。（多人模式）	20G
44	Fast Learner	杀掉目标后在十秒内摆脱追击者。（多人模式）	25G
45	Role Model	在一场比赛中获得所有合作加成。（多人模式）	20G
46	Overachiever	一次刺杀就获得七百五十点或更高。（多人模式）	20G
47	Abstergo Employee of the Month	每种加成都获得过一次。（多人模式）	20G
48	Ahead of the Curve	在有多个追击者追你的情况下成功逃脱。（多人模式）	20G
49	Job Skills	进入高调行动后，杀死目标并成功逃走。（多人模式）	20G
50	Download Complete	等级达到五十级。（多人模式）	40G

成就拿法要点

成就 01 ～成就 12

剧情成就，完成游戏即可获得。

成就 13

完成游戏之后通过查看 DNA，找到完成度相对较高、附加要求相对容易的记忆片段，将其解决即可，例如记忆片段 2。

成就 14

重新挑战一段记忆片段，但实际上只要刚进入到记忆片段中成就就会解除，并不需要将这个记忆片段打完。

成就 15 ～成就 20

完成所有遗迹分支任务就行（成就 16 为主线剧情），六个遗迹里还有十八面旗帜，记得顺手收了。

成就 21 ～成就 24

完成战争机械的所有支线任务（机枪为主线剧情），在前文有详细的攻略打法介绍，此处就不多说了。

成就 25

关键是在 Antico District 修建五所建筑，注意区域要对应。

成就 26

这是主线剧情完成后第一件要做的事情，炸掉哨塔的前提是干掉小头目，只要有把握，找到个能瞄准的地点，用枪把小头目打死就行，必要时候可以找刺客手下来帮忙。

成就 27

兄弟会的挑战有很多，可以在多个地方查看到，在主线剧情完成后应该有几个已经完成或者完成得差不多了，再挑几个简单的完成掉就可以了。这里推荐一下最简单的十个。

1. 从背后杀死十名守卫。
2. 拿下敌人手中的武器，再用他们自己的武器将其杀死。
3. 让十个盗贼小队去干扰守卫。
4. 让十个妓女小队去干扰守卫。
5. 用武器杀死二十五个守卫。
6. 偷到二百五十块钱。
7. 在十秒内杀死五名守卫。
8. 将五具尸体藏进井里或稻草堆。
9. 对十五个守卫放毒。
10. 在隐藏点里杀五个敌人。

成就 28

练习模式的挑战有几十个，想拿雷电装的玩家肯定都至少打过一遍，在这个过程中应该就能至少蒙出一个金牌来，其他就找那些顺手比较好拿的就行了，三个块金牌的要求确实不高，如果是全金牌那就真的要命了，练习挑战的明细在前文地图处的问答有详细说明。

成就 29

剧情中有个地方刺客手下未满四人是不能继续进行的，因此这个成就在流程中就会完成。

成就 30

想让刺客手下快速升级的方法就是派他们去世界各地做任务，确定二至三人重点培养，找那种经验值回报高的任务做，虽说几个人一起去做任务会分经验值，但有些任务的经验值回报是十分可观的，特别是四级以上带星号的任务，只是派之前要注意留意一下成功率，不到百分之八十就不要冒险了，稳妥为重。当刺客手下的经验值已满时，记得到兄弟会大本营举行正式的仪式，在那之后刺客手下才能正式转正。

成就 31

罗马城的陆地上有八十三面旗帜，剩下的十八面在遗迹里，总共一百零一面，在前文已指出位置。其实细心的玩家可以发现游戏中的地图上也会出现旗帜和羽毛位置，只不过需要接近到一定距离，总之这次的系统设定还算比较体贴的。

成就 32

本作的羽毛一共就十根，搜集起来比前作的一百根少了太多太多啊！

成就 33

找到一件收藏品就行了，现代部分一共有五件藏品，位置都不难找，有兴趣的玩家可以按照前文给出的文字描述和地图全部找齐。

成就 34

这个成就在练习模式的战斗练习里解开最合适，因为在练习中杂兵是无限出的，不用担心敌

人不够，而且即使失误可以马上重新开始。攻击的思路还是利用防反发动连杀，之后就一直连下去，要是有重型敌人就优先伺候，中途有人胆敢攻击就立刻改用防反，连杀也不会因此中断，动作流畅。这个成就是只要达成就立马解开的，不用等到练习结束，因此只要成就还没解开，就证明人数还不够。

成就 35

用扫把杀死敌人的前提是要找到一支扫把，这个成就建议大家在打主线流程的时候就开始留意，只要碰巧遇见了路边有正在扫地的市民，就赶紧冲过去撞他一下，他的扫把就会掉到地上，此时赶紧捡起来，随便找一个背对着自己的士兵，按下 X 键就能使用扫把终结技。拿扫把的市民其实不少，刻意去找反而有时碰不到，如果主线时没有在意这个，可以在搜集羽毛或旗帜的时候顺便完成。

成就 36

找到一口井，把钱撒到里面去就行了，这成就是白送的。

成就 37

完成所有的战争机械任务就能得到达芬奇的礼物——降落伞，降落伞是消耗类道具，会用完的，不过可以到裁缝铺去购买。这个成就要做的就是从 Castel Sant'Angelo 最高点飞下来，这个建筑就是记忆片段 8 中需要去的地方，在最高点有个红色的旗子，要爬到旗杆顶端去，那里还有一面 Borgia 旗帜，爬旗杆之前要确定自己手里还有降落伞，没有就赶紧去买。其实在记忆片段 8 达成这个是很简单的，在从有许多图书架的房间里翻窗户出来之后，就直接爬上房顶的旗杆，然后用降落伞随便往下飞一点就降落下来，再直接到目标窗户去就可以。如果成就一下子没有解开，也好重新爬上去再试一次，不要飞得太远，否则万一一次没解开就不好回去了。

成就 38

去佣兵总部，找到竞技场开始比武，前面几个挑战随便下注，正好可以趁机熟悉一下操作，到最后一场比赛时就要下最大的赌注了。竞技场的比武类型是空手格斗，个人认为打这个需要点运气，因为时间限制实在是太紧了，不过好在连杀的技巧在这里也能用。推荐的打法是，开局以后先冲向最靠旁边的敌人猛打，这么做是为了尽量不被包夹，将其打倒后开始打下一个目标，由于人多拳头砸，被中断的可能性极高，因此要多尝试几次。

成就 39

登录一下邮箱就行了，电脑就摆在桌子上，很可惜只能进入 Desmond 的邮箱，其他人的不让看。

成就 40

十六号的谜题本作有十个，依旧用鹰眼寻找，完成的方法和二代没有太大的不同，只不过一些比较棘手的谜题都被去掉了。

成就 41

这个成就等于白送，随便检漏杀个人就完成了。

成就 42

如果找好友帮忙的话，接这个成就就很简单，如果没有也没关系，不过需要一点耐心。建议在 SIENA 这样小一些的地图比较好完成，确定自己的目标是哪个玩家后，在他（她）没看到你的情况下，绕到其行进道路旁的稻草堆里就可以了，目标快接近时就狂按 X 键，等其进入射程肯定就直接被拖进来了。

成就 43

如果一场比赛大家的比分咬得很紧，就很容易出现这种情况，想刻意去达成的话，最稳妥的办法是这样的。玩家尽量让自己处在第一名的位置，与第二名稍微拉开将近 500 分的差距，然后在差不多 1 分钟时开始等，自己跟在目标后面待机，在十秒内等对手一超过自己就行动。其实还是建议大家先练级，等级高了装备上 Poison 技能，一发能拿好几百分，只要落后不太多，反超不是问题。

成就 44

在 Wanted 模式里，发现自己有追击者跟随的时候，每杀死一个目标就小跑一段，如果追击者跟来了就一直跑，直到甩开他。

成就 45

选择 Manhunt 比赛，拿到这个成就的几率会大些，如果有好友帮忙的话，可以这么拿。开始 Manhunt 比赛，A 与 B 为追击者，C 与 D 为目标，首先让 A 锁定 C，再让 B 去杀 C，这时拿到 Co-Op Kill。然后让 B 离开 A 的视线，A 故意高调地去追 D，等时间槽出现后，B 赶紧去把 D 杀掉，于是拿到 Diversion。接着让 A 杀 C，同时 B 杀 D，拿到 Multi-Kill。第二轮开始后，先让 A 锁定 C，然后 B 冲上去将 C 打晕，拿到 Co-Op Stun。然后让 B 离开 A 的视线，D 再高调地追踪 A，等时间槽出现后，B 再出现打晕 D，拿到 Rescue。最后，让 A 打晕 C，同时 B 打晕 D，拿到 Knockout，终于完成了。

成就 46

等级够高后装上 Poison 技能，在配合 Wanted 模式的 First Blood，一杀就能拿到八百点。其实这个成就在不经意间就解开的，刻意想去达成的话可以尝试着将这几个加成同时获得，这样一次刺杀就能拿到不少分数了。

成就 47

属于迟早要解开的成就，如果有遗漏可以对照加成表格查看一下。

成就 48

在 Manhunt 模式拿到这个成就相当简单，因为 Manhunt 模式里追击者小队们追起队友来往往是没命的，根本不顾自己是不是暴露了，而我们要做的就是在一边看戏。个人推荐的办法是加入一队行走的 NPC，然后就等着好了，只要追击者没有注意到我们这个成就就很容易解开。

成就 49

这个也是属于游玩中能自然达成的类型，如果刻意要达成又没有好友帮忙的话，可以使用这种方法。先带上加速跑和任意干扰技能在已经接近自己目标的情况下低调跟踪，直到觉察到身后自己的追击者也追过来了，然后故意跑上前让行踪暴露，杀了目标就跑，大多数情况下追击者都会赶紧追，此时他就中计了，用加速跑跑得越快越好，再使用各种干扰技能牵制，只要摆脱他的追踪就行了。注意拿到这个成就的关键在于，你的追击者和你的目标都要察觉到你的身分，也就说两者都要进入高调状态，否则是不算的。

成就 50

多人模式五十级满级，这个就没有太多的捷径可言了，除了找一帮好友刷经验，个人就推荐打 Manhunt 模式，发挥好得话一场比赛下来能拿几千经验值，再加上比赛胜利的终盘加成结算，五十级也并不那么遥不可及。

相信至今鏖战在《使命召唤 黑暗行动》中的中国玩家不在少数，令人反复回味的单机部分、对抗性极为激烈的网战部分、以及联机乐趣无穷的僵尸模式。就游戏的丰富度来说，这是目前为止最好的《使命召唤》，Treyarch 的现代战争第一步走得非常成功，尤其是网战部分的设计，可谓是名副其实的时间杀手。

CALL OF DUTY® BLACK OPS

使命召唤 黑暗行动	Activision Blizzard/Treyarch	主视角射击
X360 Call of Duty：Black Ops		美版
2010年11月9日	1～18人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

文 脆薯条 美编 anubis

单机详尽全成就与老兵难度攻略指南

可能因为系列前作《使命召唤 战火世界》的老兵难度被众多玩家所诟病的缘故，所以本作的老兵难度变得异常轻松，具有挑战的关卡并不多见，令人发指的“手雷雨”也几乎消失得无影无综。整体难度与《使命召唤 现代战争2》大致相当，系列老玩家完全可以直接选择老兵难度来进行游戏。整体来说，在整个流程中大约只有几个为数不多的难点，相对来说算是系列中最简单的一次老兵之旅了。

老兵难度生存守则

1. 依靠NPC来降低游戏难度，由于NPC是不死之身，在通常情况下都由他们来开路和吸引敌人的火力，这是老兵流程中最基本的策略。
2. 记录点的重要性想必各位都知道，总之在每次触发记录点之前都要集中精神，老是棋差一步就会上演反复死亡的惨剧，越在关键的时刻，就是越要保持淡定。
3. 烟雾弹和闪光弹是玩家手中的法宝，在危急时刻会发挥至关重要的作用，记住不要轻易浪费。
4. 辅助瞄准要擅用，其实辅助瞄准最重要的作用是判断敌人藏身的位置，让玩家做好心理准备。
5. 飞扑动作要谨慎，由于飞扑动作的落地判定非常灵活，操作不当会将玩家至于万劫不复的境地中。
6. 受重伤后一定要耐心回复，能打能躲才是高手风范，另外游戏中有几个场景是无限刷敌的，要有耐心。

单机老兵难度攻略指南

Operation 40

老兵难度：低

关卡开始后手中的M16突击步枪附带有10发榴弹，主要用来对付街道内出现的数辆警车。出酒馆后紧紧跟随同伴行动即可，记得在拐进小巷前保留1发榴弹，用来应付蹲守在目的地的敌人。启动汽车后就没什么难度了，按照画面提示操作即可。

通过绳索滑落地面后马上暗杀掉1个正在发报的敌人，在其附近可以捡到FAL突击步枪，此类单发武器对操作要求很高，还需谨慎使用。跟随队友向前推进的时候要稳，不能冒冒失失冲在最前面，如果冲的太快会引起敌人的警觉，从而导致游戏失败。在接近官邸前的军火仓库内有RPK轻机枪，威力和装弹量不俗。干掉哨兵后可以捡到KS23霰弹枪和微冲，可选择其一作为副武器用来防身。不过老兵难度下这类射程较短的霰弹枪很没用。进入官邸后就要提高警惕了，由于是老兵难度，所以挨不了几枪就会挂掉。战术思路是让队友顶在前面开路，自己则躲在走廊的杂物后面伺机开火。只需干掉几个关键位置的敌人，队友便会自动向前推进。开门后会进入“慢动作”状态，干掉“卡斯特罗”后跟随队友来到回型走廊区域，此处不但敌人数量多，而且站位比较分散，尽量避免自己站在开阔的地方，而是要趴在有掩体的桌子后。战斗方针依旧是躲在杂物后面搞偷袭，让无敌队友顶在前面。当然敌人同样也会躲在杂物后面，不过那些杂物都是木质的，精确点射可直接穿透木板击杀敌人。

出大楼后快速趴到沙包后面，稍等片刻就能触发宝贵的记录点。此时贸然露头会被乱枪扫死，沙包前方火力点主要有3个，左右两边的哨塔以及中间的卡车，突围策略是先找机会把左右两边哨塔上的火力点清除掉，最后攻击中央卡车前的红色油桶，油桶爆炸几乎会杀死眼前的所有敌人。随后出现的BTR装甲车不用管，继续老实趴在沙包后面，队友会帮你清除掉一切障碍。

狂奔至机库的路程看似凶险，其实只要跟随前方炮弹着弹点即可，要相信同一个弹坑不易被两次击中的神论。使用机载机枪环节时最好举枪进行精确点射，盲射的话命中率会低下，容易延误战机。另外打爆油桶和卡车可瞬间炸死一大片敌人，请优先选择这些目标。飞机快要起飞时不要胡乱射击，子弹很容易擦到自己飞机的螺旋桨上。撑到剧情后使用防空炮干掉远处挡道的卡车即可顺利过关。

Intel

数量：3

1. 在刺杀“卡斯特罗”前，与队友合力打开军火仓库的门后，在摆着RPG火箭筒的箱子上找到Intel。
2. 干掉“卡斯特罗”之后，来到回型走廊区域，Intel就该区域内某个有电视机的房间内的桌子上。
3. 进入第1个机库时，在左侧绿色梯子上可找到Intel。

相关成就

Death to Dictators 15点

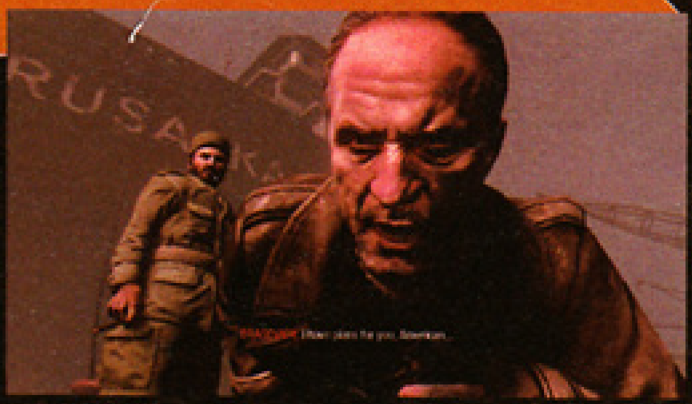
成就说明：爆头杀死卡斯特罗。

取得方法：在官邸卧室内遭遇“卡斯特罗”时，可在慢动作时间内轻松完成爆头。

Sacrifice 10点

成就说明：协助作战小队顺利撤离古巴。

取得方法：剧情成就，以任意难度完成关卡“Operation 40”即可开启该成就。



Cold Warrior 25点

成就说明：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Operation 40”、“Vorkuta”和“Executive Order”。

取得方法：剧情成就，获得成就的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“Operation 40”。

Vorkuta

老兵难度：中

关卡开始后干掉狱警后获得一把小刀，正准备跑路时会有个守卫朝你冲过来，此时得迅速出刀，不然就会直接被他一棒子打翻在地上。坐升降机上去后会目睹狱友虐杀狱警的一幕，随后记得捡起狱警掉落的手枪，这把手枪非常重要，因为稍后就会派上用场。在同伴推动矿车前进的过程中一定要紧紧贴住同伴，稍有缝隙就会被前方的机枪扫死。利用自动瞄准迅速干掉左右两边出现的敌人，由于手枪威力极大，所以在老兵难度下打敌人同样也是一枪死，实在是轻松惬意。

来到楼顶后会接到一个弹射燃烧瓶的任务，把远处的3个哨塔炸毁即可。拿到KS23霰弹枪出楼后让友军先顶在前面，然后从遍地的尸体上捡到AK47，拿着霰弹枪想在老兵难度下打过这里几乎是不可能的。敌人的卡车会分批输送来大量兵力，所以依旧得让友军顶在前面，优先干掉高处的RPG兵。眼前的敌人是可以消灭干净的，等到敌人火力锐减的时候再适时推进。另外要注意的是，没有死透的敌人可能会倒地打手枪或是拉手雷自爆，这些小动作在老兵难度下都是非常致命的。

轻松摧毁直升机后冲入监狱大楼内部，在入口的地上可以捡到带有榴弹发射器的AK47（AK-47 Grenade Launcher），利用榴弹可以

轻松炸死防弹钢板后面的敌人，随后朝左右楼梯口再各打1发榴弹即可清理掉底楼的所有敌人，然后多搜刮一下地上的尸体，榴弹会自动补充到10发。上到二楼后依旧使用榴弹对付蹲守在楼道口的敌人，触发警报后即可安全通过。快速通过一扇即将关闭的闸门，此时先不管同伴的死活，而是快速找到开关打开闸门，从而让友军迅速占领该区域。躲在房间内协助友军清理掉站在高处铁栅栏上的敌人，等到枪声渐止就快速上到三楼，此时走廊掩体以及天花板上还会出现零星的敌人，依旧采用榴弹战术来应付。跟随同伴去拿火焰切割器时，左侧卷链门内会连续杀出3个装甲兵，由于装甲兵对榴弹具有免疫效果，所以最好使用KS23霰弹枪来对付他们，枪口大致对准装甲兵脑袋开枪，如果技术好也可以使用AK47来精确爆头。在同伴切割铁门的时间段内，附近墙壁内会涌出大量敌人，其中就包括有五、六个装甲兵，应对方法是快速蹲守在防弹钢板后面，优先消灭步步逼近的装甲兵。

顺利拿到格林机枪后就能轻松秒杀眼前的所有敌人，不过子弹只有999发，还是要注意节约弹药。街道内敌人的致命火力点大都在高处窗户口以及栅栏走道上，并且左右两边都有，这对玩家的威胁也比较大，很容易被乱枪扫到。由于拿着格林机枪时无法奔跑和趴地，在行动上有很大的限制，所以在推进时还得步步为营，推进速度可以降到最慢。直到顺利消灭掉街道尽头内所有敌人便能进入下个环节。

骑摩托逃亡的难度并不高，随身携带的“州长”霰弹枪威力巨大且具备自动瞄准目标的特性，所以玩家只需专心驾驶摩托车即可。在发生抢夺卡车的剧情之后，就要利用重机枪对付紧追而来的敌人，务必在大量追兵逼近卡车前快速清理掉，不然很容易还没反应过来就被乱枪打死。

Intel　数量：3

1. 接到弹射燃烧瓶炸毁哨塔任务的建筑内，Intel就在该建筑二楼的文件柜上。
2. 发生同伴抬门牺牲剧情的区域内，Intel在楼梯边的黑暗房间内的桌子上。
3. 在摩托车房间时先别开摩托车，Intel在苏联大叔身旁的杂物架上。

相关成就

Slingshot Kid　15点

成就说明：弹射3次燃烧瓶成功炸毁3座哨塔。

取得方法：在关卡初期会触发弹射燃烧瓶的剧情任务，一定要确保100%的命中率，也就是3发全部命中目标才能开启成就。由于燃烧瓶弹射出去会呈抛物线轨迹，所以得计算好射击高度，左侧和中间的哨塔比较近，准心稍微抬高一点即可，右侧的哨塔比较远，射击高度需要更高一些。

Vehicular Slaughter　25点

成就说明：消灭所有载具上的敌人。

取得方法：在越狱过程中杀死载具上的所有敌人。

开启方法：在关卡的最后阶段，玩家会跳到卡车上利用重机枪扫射车后的追兵，只要打爆敌人所有的运兵卡车、摩托车以及直升机即可开启该成就。如果没拿到的话，最后时刻不要跳到火车上，而是等待游戏失败后重来一遍。

Give Me Liberty, Or Give Me Death　10点

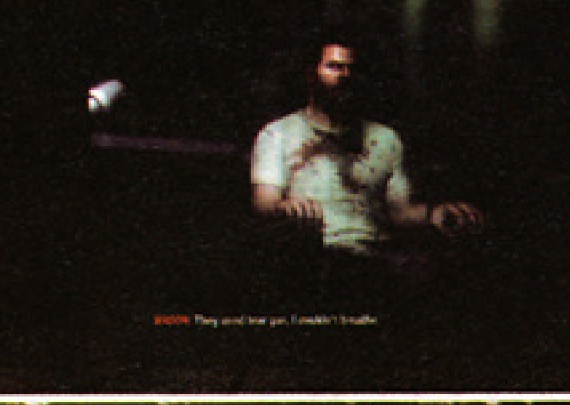
成就说明：成功越狱。

取得方法：剧情成就，以任意难度完成关卡“Vorkuta”即可开启该成就。

Cold Warrior　25点

成就说明：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Operation 40”、“Vorkuta”和“Executive Order”。

取得方法：剧情成就，获得成就的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“Vorkuta”。



U.S.D.D.　老兵难度：无

本关没有战斗内容，没有Intel收集，玩家可以欣赏下美国五角大楼以及著名的已故美国总统。肯尼迪总统在游戏中也被真实还原，而且就连声音也极为相似。

相关成就

Cold Warrior　15点

成就说明：从Lancer处接到任务。

取得方法：剧情成就，完成剧情关卡“U.S.D.D.”即可开启成就。

Executive Order　老兵难度：高

任务地点是苏联火箭发射基地，初期按照队友指令行动即可，乱开枪的话会直接导致任务失败。潜入到管道处记得蹲下，如果依旧傻站着的话会立刻被直升机秒杀。暗杀巡逻士兵时要等队友抽出刀后再行动，要保持较高的同步率，切不可擅自行动，你的目标是左边那名士兵。

跟随队友接近雷达站，当队友踹开房门之后要立刻近身干掉正面的敌人，如果开枪的话会立刻引起其他敌人的注意力，有着被敌人秒杀的风险。上二楼时不要贸然冲上去，而应该采取探头打法，把躲在掩体后面的零散敌人逐个歼灭。上三楼时也是如法炮制，全歼敌人后会触发宝贵的记录点。楼顶还有3个敌人，选择直接击杀会比较安全，如果选择暗杀那个背对着你的敌人的话，就容易被另一侧的敌人瞄上。获得弩箭后开始协助地面的队友，直接射击敌人军车是最佳打击手段，而对付躲在箱子后面的普通士兵就更简单了，看准位置射到地面即可炸死一群。

救出人质后会迎来本关的第一个难点，也算是游戏中的第一个难点。要求是在5分钟之内抵达目的地。在推进过程中要随时找到掩护，然后伺机使用爆炸弩箭攻击远处的敌人，只要杀死蹲守在关键位置的敌人，队友便会自动往前推进。总之5分钟时间是绝对足够的，切不可心急冒失，更何况手中还有法宝——烟雾弹。不过烟雾弹要慎用，后面的一小段路程还得用到。

使用制导飞弹炸毁火箭之后的路程不仅是本关最大难点，也是整个游戏中为数不多的难点之一，估计得死上十几二十次左右，极其考验玩家的耐心和意志。狭窄通道内的敌人不仅数量多，而且非常狡猾，基本上都喜欢躲在掩体后面搞偷袭，最为关键的是这里的敌人无限出，你不推进的话只有白白浪费子弹，如果手中还有剩余的烟雾弹就好办多了。通道初期有电梯的区域对我方极其不利，左右两条分岔道中会不停出现增援的敌人，应对方法是丢烟雾弹封锁住一侧，然后专心攻取另一侧。来到资料室门口稍等片刻会触发记录点，资料室内的敌人数量虽然很多，但好在不是无限出兵，可以先丢手雷来大致清理一遍，然后再逐个歼灭。出资料室后又是一条危机四伏的走廊，此时先朝走廊前方丢烟雾弹，在烟雾没消散之前快速冲进走廊右侧的门内，躲在有列宁画像的房间内激战片刻，等待队友推进后看准时机冲到对面的更衣室内，稍等片刻触发记录点后就可以松一口气了。在快接近最终目的地时，在浓重的烟雾中会冲出3个疯狂开火的家伙，不小心吃过一次亏后心中就有数了，可以先走过去引一下，然后快速躲到掩体后面，坐等队友来帮你搞定即可。

Intel　数量：3

1. 进入本关第1栋建筑，Intel在三楼的办公桌上。
2. 安装C4炸开墙壁后进入墙洞内，Intel就在控制台上。
3. 接近关底的控制室内（墙壁上挂着列宁画像），Intel在控制台上（附近墙上挂着党徽）。

相关成就

Unconventional Warfare 15点

成就说明：使用爆炸弩箭杀死30名敌人。

取得方法：在关卡中可以拿到弩箭，利用爆炸弩箭累计杀死30名敌人即可开启这个成就。

A safer place 10点

成就说明：扰乱苏联的太空计划。

取得方法：剧情成就，以任意难度完成关卡“Executive Order”即可开启该成就。

Cold Warrior 25点

成就说明：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Operation 40”、“Vorkuta”和“Executive Order”。

取得方法：剧情成就，获得成就的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“Executive Order”。

■ S.O.G.

老兵难度：高

轰轰烈烈的越战终于打响了，在逃进坑道前记得捡一把双倍弹匣的M16（M16 Dual Mag），此枪的优势在于可以快速上弹。进入壕沟之后最好蹲着移动，让同伴顶在前面，自己则跟在后面歼敌。推进过程中要注意壕沟上面站着的敌人，这些家伙的威胁最大，一定要在第一时间内快速清理掉。前进到目标地点会找到两个引爆装置，此时算是本关的第一个难点，如果侥幸顺利完成爆破也就罢了，要是被如潮水般的敌人搅得心神不宁的话还得从长计议，屏幕泛红时一定要蹲好别动。由于壕沟外的敌人火力太猛，所以自己必定要趴着行动，成功引爆第一处爆破点后会触发记录点，再往第二处引爆点移动时一定要时刻关注身后是否有敌人，稍有忽略就会被人从背后偷袭致死。成功引爆两处爆破点后也不要轻举妄动，趴着警戒片刻又会触发记录点。顺利移动到后方阵地的掩体内时会触发打坦克任务，先趴着拿到附近箱子上的火箭筒，然后等坦克慢慢逼近时发动攻击，记得打完一发趴地装弹完毕再起身射击。

通过长长的地道后会迎到本关最大的难点，任务目标是冲下山头把处在左、中、右侧的3个油桶踢落至敌人的壕沟内。由于山下就是敌人的壕沟，此处敌人数量多，站位分散，火力密集，最可恨的是无限出兵，所以等同伴喊行动之后，还是得继续留在原地，居高临下并以探头射击的方式清理掉大部分的可见目标。在敌人无限出兵增援的间隙，飞身扑到中央有固定机枪的沙包后面，此时不要想着去使用那挺机枪，稍微露头就会被秒杀。左右观察下地形可以发现左右两侧各有两个碉堡，可以先一鼓作气冲进左侧碉堡内，这样就可以带动队友把左侧的油桶踢倒。接着利用阵地中的弹药箱、沙包等杂物作为掩体，以趴地的方式朝右侧的碉堡慢慢移动过去。顺利来到右侧碉堡入口时，油桶也就近在咫尺了，看准敌人增援的间隙猛冲上去推倒油桶，记住推倒油桶的时候自己是没有无敌时间的，所以一定要趁敌人火力比较弱的时候去推，然后立刻原地趴下挪到附近的沙包后面，坚持片刻就能触发超级宝贵的记录点。由于敌人壕沟内的火力已经减弱，此时就能很轻松地把中间的油桶给推倒。

冲山头的任务没有什么难点，更何况在冲山过程中还会陆续触发两个记录点。让强力队友顶在前面，自己则贴着右侧或左侧版边前进。关卡最后阶段的任务就更没难度了，坐在吉普车上基本处于无敌状态，蹲着使用榴弹枪轰击敌兵，等坦克出现后迅速击破即可顺利过关。

Intel

数量：3

1. 关卡初期的炸坦克任务前后，在我方防御阵地中堆放弹药箱杂物的货物堆上可以找到Intel。
2. 踢3个油桶的任务区域内，在中间的碉堡内可以找到Intel。
3. 救下同伴后进入地下掩体内，Intel就在墙边的书架上。（附近有个NPC在打“醉拳”）

相关成就

Tough Economy 15点

成就说明：在Khe Sanh都市防卫战中发射6发陶式诱导飞弹炸掉6辆坦克。

取得方法：在关卡的最后阶段，玩家会坐上吉普车使用陶式诱导飞弹对付陆续出现的6辆坦克，确保100%命中率的关键是判断好坦克出现的方位和行驶路线。

Down And Dirty 25点

成就说明：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“S.O.G”和“The Defector”。

取得方法：剧情成就，获得成就的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“S.O.G.”。

Looks Don't Count 10点

成就说明：在Khe Sanh都市防卫战中突破重围。

取得方法：剧情成就，以任意难度完成关卡“S.O.G.”即可开启该成就。

■ The Defector

老兵难度：低

关卡一开始后就是一段从直升机上掉落的险情，在队友的帮助下会获得喷火霰弹枪（Dragon's Breath），不光射程超远，而且具备大片杀伤效果的火焰属性，在房间内与敌人短兵相接时使用该武器简直就是虐杀。龙之吐息的子弹是限定的，不会补充，所以得节约使用。进入空旷的办公室区域要稍微留点神，找好隐蔽位置后优先干掉装备着RPG的敌人。

来到大街上从NPC手中拿到对讲机，趴在地上呼叫空中支援打击目标建筑，以此来掩护地面推进的友军装甲车。玩家自身的行动路线则是穿梭于街边的建筑内，凭借手中的喷火霰弹枪可大幅度提升近战生存率。

来到街道尽头进入最后的坚守环节，在老兵难度下该任务的难度也并不高。防守区域内视野开阔，敌人的枪法似乎没有平时那么犀利，使用沙包后的固定机枪朝烟雾弥漫的路口进行精确点射，以此来对付步步逼近的敌人是绰绰有余的。击退三波敌人攻势之后会出现坦克，此时趴在沙包或其他掩体后面不要动弹，静等信号标记弹出现后伺机射到坦克上。画面中出现撤离倒记时后别拔腿就跑，等敌人火力减弱的时候再行动。

Intel

数量：3

1. 关卡初期遇到苏联大叔后，在右侧传达室内的办公桌上可以找到Intel。
2. 进入街道执行扫荡任务时，在友军装甲车被炸毁的位置左侧的建筑内，Intel就在摆着电视机的桌子上。
3. 关卡最后的防御阵地内，在某个建筑（楼顶招牌为“DAK”）的墙上有个大洞，进入后就能在桌子上找到Intel。

相关成就

The Dragon Within 15点

成就说明：使用龙之吐息（Dragon's Breath）干掉10个敌人。

取得方法：本关任务开始后就能获得龙之吐息霰弹枪，利用该武器累积射杀10个敌人即可开启成就。

Raining Pain 15点

成就说明：在Hue City中呼叫空中支援干掉20个敌人。

取得方法：在关卡中会触发呼叫直升机进行火力压制的任务，呼叫数次直升机即可顺利开启该成就。

Frag Master 15点

成就说明：一颗手雷同时炸死5个敌人。

取得方法：本关有个非常棒的地方可以轻松开启该成就，当剧情发展到和队友合力打开街边的一扇门，接着跑上二楼从窗户口望到街道对面的车库，里面停着一辆汽车并且四周围满了六、七个敌人，此时抓紧时间丢手雷过去就行了，如果没成功就立刻捏雷自杀再来一遍。

SOG Rules 10点

成就说明： 在Hue City回收相关资料。

取得方法： 剧情成就，以任意难度完成关卡“The Defector”即可开启该成就。

Down And Dirty 25点

成就说明： 在老兵难度（Veteran）下完成关卡“S.O.G.”和“The Defector”。

取得方法： 剧情成就，获得成就的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“The Defector”。

■ Numbers

老兵难度：中

关卡开始后先趴在桌子后面，静等队友把眼前的敌人全部清理干净。由于自己手中拿的是双枪，射击精度并不高，所以建议随手捡一把敌人的武器。在狭小的楼道中与敌人交火要注意隐蔽，由于敌人大多躲在墙后进行探头攻击，所以得举枪精确射击才能应付。

抵达楼顶再度与敌人遭遇，对玩家威胁较大的目标是对楼的狙击手，由于晚上外加敌人都穿着黑衣服，所以得从敌人枪口的火光来判断位置。射击红色油桶可以炸死蹲守在掩体后面的敌人，等到同伴跳到对楼后，自己同样也要抓紧时间纵身一跳。在起跳瞬间会突然冒出来不少敌人，此时此刻已经无须搭理他们了。进入隐藏的武器仓库可以换到不少称手的好武器，主武器可以选择一把突击步枪或微冲，副武器可以换一把PSG-1狙击枪。举枪开镜慢慢狙杀楼道内的敌人还是比较爽快刺激的。

来到新场景时，背景音乐会变得激烈起来，说明该区域内的敌人数量很多，他们大都埋伏在掩体后面，高处的阳台和窗户内也都有敌人的冷枪。此时要时刻注意自身站位，找好隐蔽地点后慢慢削减敌人的数量。另外手中还有数枚闪光弹可以好好利用下。当队友打开铁栅栏时，虽然从场面上看，我方所处的位置比较险恶，并且敌人数量多，站位分散，但是敌人并不是无限出兵的。战斗方针是躲在最安全的掩体后面掩护冲在前面队友即可，清理掉所有的可见目标后，队友便会全力突进。来到需要原地防御的地点时，敌人会发动数次自杀式冲锋，此时可以蹲在掩体后面使用捡来的4连发火箭炮（Grim Reaper）轰击敌人，坚守片刻后就会触发新剧情。

关卡最后阶段在建筑物之间来回跳跃的难度其实并不高，关键在于要看准时机快速消灭到下一层的敌人，能做到这一点的话就万无一失了。就算死了很多次，也应该差不多摸透敌人出现的位置，再加上该环节内还有数个记录点，所以说难度并不是很高。顺利滑到地面后，记得先干掉站在你左侧的那名敌人，然后再打正面的一群敌人，坚持到队友赶来即可顺利过关。

Intel

数量：3

1. 任务开始后立即转身，Intel在后面角落里的桌子上。
2. 滑下屋顶发动慢动作干掉4个敌人后落地，Intel就在栅栏板后面的角落里。
3. 关卡最后即将到滑落到地面之前的木板架子上，转身往后看可在角落里发现Intel。

相关成就

Double Trouble 10点

成就说明： 只使用双手武器逃出九龙城。

取得方法： 本关的默认武器是双手枪，另外在隐藏的武器仓库内可以找到双手微冲，只要全程使用此类双持武器过关即可开启成就，在简单难度下（Recruit）可以轻松完成。

It's Your Funeral 25点

成就说明： 在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Numbers”、“Project Nova”和“Victor Charlie”。

取得方法： 剧情成就，获得成就的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“Numbers”。

Broken English 10点

成就说明： 逃出九龙城。

取得方法： 剧情成就，以任意难度完成关卡“Numbers”即可开启该成就。

■ Project Nova

老兵难度：低

雷札诺夫的回忆又把我们带入了那个腥风血雨的时代，关卡开始后的突击战难度不高，区域内的敌人数量虽然很多，但是他们的注意力并不全在你身上，玩家只需要专心跑位即可。武器方面的选择比较单一，冲锋枪推荐MP40和STG44，而远程武器则只有莫辛纳干，总之保证远近兼顾的效果即可。在第一阶段任务内不抵达目标地点的话，敌人是永远杀不完的，可以利用附近的装甲车库来迂回前进，同时带动友军往前压。第一个目标建筑内的敌人数量不少，并且都藏的很隐蔽，切不可贸然突入。

搜索完第一个目标建筑后朝下个目标进发，此时敌人的正面火力很猛，得好好利用下手中的4个烟雾弹，往枪林弹雨的大道上丢几个做掩护，然后从区域右侧的房间往前推进，带动正面大道中的队友往前压。V2导弹仓库门口盘踞的敌人是可以全部杀光的，躲在掩体后消灭干净后顺利突入。

稍做整顿后来到新区域，前方的铁桥上架着一挺MG42重机枪，正面无法突破只能按照老办法来解决，那就是继续走边路。贴着左侧边缘通过小屋，然后就能顺利到达铁桥底下，稍等片刻就能触发记录点。目标建筑内以及楼顶天台上的敌人都可以全部杀光的，多多依靠友军火力可达到事半功倍的效果。

走出毒气室后迅速捡起地上的武器，杀死叛军还可以拿到带狙击准镜的莫辛纳干。区域内的英军增援是有限的，大可利用手中的莫辛纳干来精确狙杀。最后阶段的限时撤离战没有难度，因为两路人马都相互混战在一起，所以只杀挡道的敌人即可。

Intel

数量：3

1. 进入第一个目标建筑内，Intel在二楼的桌子上。
2. V2火箭仓库内小房间的桌子上。
3. 关卡最后阶段的限时撤离环节中，船头最后一个阶梯的右侧地面上可以找到Intel。

相关成就

Light Foot 30点

成就说明： 在老兵难度（Veteran）下，在倒数计时2分15秒之前逃到船外。

取得方法： 本关卡最后阶段逃亡开始后不要开枪杀敌，而是拼命往船头跑，如果时间浪费太多的就自杀重新跑一遍。

It's Your Funeral 25点

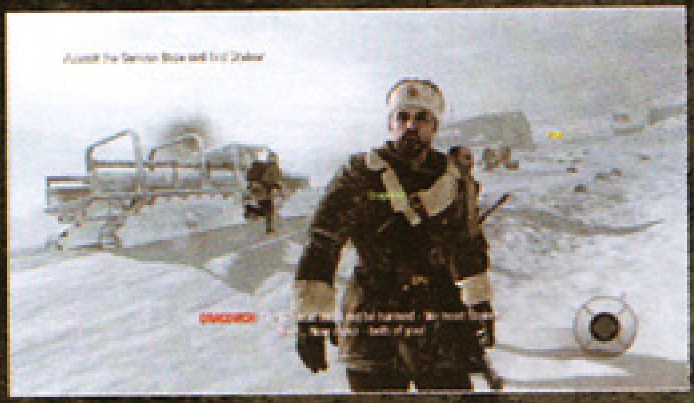
成就说明： 在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Numbers”、“Project Nova”和“Victor Charlie”。

取得方法： 剧情成就，获得成就的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“Project Nova”。

Some wounds never heal 10点

成就说明： 从过去中逃出。

取得方法： 剧情成就，以任意难度完成关卡“Project Nova”即可开启该成就。



■ Victor Charlie

老兵难度：低

爬上岸后立刻躲到岩石后面协助队友杀敌，高处岩石和坑洼地面都埋伏着不少敌人，一定要小心谨慎，有个敌人还会趴在地上，非常阴险。顺利到达记录点后进入暗杀环节。暗杀环节几乎没有难度，按照队友指示行动即可，只需注意船上的暗杀目标必须潜水接近，如果露头游泳过去就会被发现。

引爆炸药后展开寨子攻坚战，该区域内的敌人数量较多，大多躲在窗口、屋顶等比较阴险的位置，好在队友数量也不少，敌人的大部分火力都在他们身上。作战方针为依靠队友去抵挡敌人的正面火力，玩家自己则趁乱沿着区域左侧版边推进，或者拿着WA2000在后方慢慢清理完所有敌人。越南寨子底部都有一段空隙，爬进去后既安全又能偷袭敌人。接近河边就会触发新的记录点，看准时机拿到队友掉落的4连发火箭炮，该武器不仅威力大并且还具备连射特性，摧毁掉河边的据点后也不要随手丢掉，因为在接下来的路程中还会派上用场。继续深入寨子的过程中让队友打前锋，由于敌人并非无限出兵，所以可以远远地躲在后方使用WA2000狙击枪进行火力援助。全灭敌人后进入地道，由于手中只有一把左轮手枪，所以在推进时最好一直保持举枪瞄准的状态。

Intel　　数量：3

1. 暗杀掉坐在箱子上的敌人时，Intel 就在该房间内的角落里。
2. 敌人发生交火后，此时先别去河边触发新任务，而是来到寨子底部，找到门口有辆木质手推车的小屋，Intel 就在屋内的桌子边上。
3. 在钻地道环节中，当苏联大叔干掉一个企图偷袭他的敌人之后，遇到岔路口时拐进左侧地道，稍微推进几步就能发现 Intel。

相关成就

Up Close And Personal　15点

成就说明：暗杀3个敌人。
取得方法：关卡初期阶段内一共可以暗杀3个敌人，分别是船上的守卫、睡觉的守卫和坐在箱子上的守卫。

It's Your Funeral　25点

成就说明：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Numbers”、“Project Nova”和“Victor Charlie”。
取得方法：剧情成就，获得成就的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“Victor Charlie”。

Heavy Hand　15点

成就说明：使用火箭炮（Grim Reaper）摧毁机枪炮台。
取得方法：剧情发展到河边时，可以捡到战死队友留下的4连发火箭炮（Grim Reaper），把该装备留在身上，前进不久就会遇到敌人的机枪炮台，利用该武器一炮击破即可开启成就。

■ Crash Site　　老兵难度：低

任务初期的水上战斗环节难度不高，岸边的敌人大多装备着 RPG，可以通过 RPG 的尾焰来判断敌人的方位。推进速度不要太快或太慢，因为岸边的敌人是无限出兵，推进节奏过于冒失或拖沓则对自身不利。这里的音乐配合得相当到位，令人联想到 5 代中开着 B52 打零式的情景。三辆目标卡车出现后抓紧时间击毁，倒转船头可顺利触发第一个记录点。在继续深入的过程中，岸边敌人的火力会越来越密集，记得优先摧毁塔楼和卡车，炮艇起火的话可以退回安全水域回复片刻。水上战斗任务的最后阶段会遭遇敌人的巡逻艇，其装甲要比普通渔船厚不少，而且移动速度也非常快，瞄准射击时得算准提前量，一鼓作气将其击毁就能顺利靠岸。

下船紧跟队友的行动路线，此时建议把手中的默认武器换掉，ACOG 瞄准镜在丛林中使用实在是有碍观瞻，可以捡一把敌人掉落的 AK74U。躲在岩石后面协助队友杀敌，并且留神躲在树上的狙击手，注意 AK74U 这类微冲的有效辅助瞄准距离比较短，有时举枪是没有辅助瞄准效果的，这是记得慢慢靠近敌人。

发生友军直升机被击落的剧情后，敌人的增援部队会空降到地面，并且全部藏身于乱石堆中，此时先不要轻举妄动，而是蹲守片刻触发记录点。由于敌人的援军并不是无限的，所以可以与敌人慢慢周旋，加上手中还有数枚闪光弹，整体作战难度并不高。最后阶段机舱内的战斗非常简单，不必把脑袋探出机舱，而是直接使用榴弹枪（China Lake）对山脚下的敌人进行无差别打击，持续攻击一段时间后便会自动触发剧情。

Intel　　数量：3

1. 上船前的岸边箱子上可以找到 Intel。
2. 下船后的道路边，低头看就很容易找到。
3. 爬上机翼后，进入机舱前，Intel 就在附近烧红的岩石边。

相关成就

Lord Nelson　25点

成就说明：驾驶战斗艇逆流而上时破坏所有的目标和建筑物。
取得方法：在关卡初期的水上战斗环节中，利用火箭炮和机枪炸毁沿途所有的屋子、塔楼、敌军卡车以及快艇，反正所有的可炸目标都不能漏过。要注意河边的屋子比较结实，多炸几下才能彻底将其轰杀至渣。

Never Get Off The Boat　10点

成就说明：在老挝找到苏联目标人物。
取得方法：剧情成就，以任意难度完成关卡“Crash Site”即可开启该成就。

Not Today　25点

成就说明：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Crash Site”、“WMD”和“Payback”。
取得方法：剧情成就，获得成就的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“Crash Site”。

■ WMD　　老兵难度：低

驾驶黑鸟指挥队员潜入作战环节无难点，首先通过雷达确认地面作战小队的位置，然后引导小队到达第一个坐标位置，接着快速指挥小队进入附近的屋子内。敌人进屋后自己依旧老实躲在桌子后面，让队友来解决几乎所有敌人。在接近第二个目标建筑的过程中会突然杀出敌人，此时快速按下 RS 进行隐蔽。在狭小的环境中作战，有时手枪会比突击步枪来得好用。第二个屋子内的战斗依旧很轻松，队友会帮你摆平大部分敌人，自己则找好隐蔽位置搞搞偷袭。

抵达苏联前哨战后依旧是潜入任务，也就是在不被敌人察觉的情况下干掉所有巡逻士兵。推荐使用弩箭来暗杀，AUG 的红点瞄准镜倍率不高，射击时容易造成失误。大部分巡逻士兵都是成对出现，得等队友做好射击准备时再下手。只要准确地干掉一个，剩下的一个敌人就交给队友吧。

进入控制室后就不用蹑手蹑脚了，占领控制室后敌人增援部队随即杀到，此时快速跑到一层角落里的小房间内，躲在那里使用爆炸弩箭或 AUG 突击步枪协助队友清敌，敌人不是无限出兵，如果个别敌人躲在掩体后面不肯轻易露面的话，就赏他们几个手雷。

空降到地面后先躲在岩石后面观察一番，正面的敌人注意力并不在你身上，所以玩家只要躲在木桩后面慢慢用弩箭清理完敌人即可。然后趁乱跑到区域右侧的小屋后面，从而让正面的队友往前推进。队友踹开仓库门后不要贸然进入，直接冲进去的话会立刻被秒杀，还是等队友进入后再尾随而入。仓库内敌人位置比较隐蔽，别忘了使用手里的闪光弹。

队友收集完情报后会出现 3 分钟倒记时，此时大门已经打开，同时敌人的大批增援涌进仓库内，其中对玩家最有威胁的是正门的机枪卡车，所以在行动时一直保持下蹲的姿势，以免露头就被秒杀。作战方针是偷偷移动到仓库的最右侧箱子后面，蹲在侧翼攻击正面的敌人。跑出仓库前连丢数枚闪光弹弄晕剩余的敌人。卡车上的机枪不会过热，可以一直按着射击键不放，击毁两辆卡车和若干杂兵后即可过关。

Intel　　数量：3

1. 驾驶黑鸟指挥地面作战小队环节，进入第二个建筑时，Intel 就在房间里的办公桌上。
2. 队友飞刀杀死守卫后进入控制室，Intel 在控制室二层小房间里的地上。
3. 关卡最后阶段的毒气仓库内，Intel 在仓库中央某张桌子上。

相关成就

Pathfinder　50点

成就说明：引导地面作战小队安全抵达苏联前哨站。
取得方法：关卡初期驾驶黑鸟指挥地面小队时，不能发生全军覆没的情况，也就是说必须一遍顺利通过。而且在地面的战斗环节中也不能战死，不然该成就无法开启。

Mr.Black Op　50点

成就说明：在不被发现的前提下潜入基地。
取得方法：换句话讲就是要暗杀掉所有巡逻士兵，从遇到两个捡柴火的巡逻士兵开始，一直到进入控制室，这个阶段内遇到的敌人都要全部暗杀掉。推荐使用弩箭来暗杀敌人，可放大镜头倍率来进行远程精确打击，另外要注意一定要等队友就位后再动手。

Not Today　25点

成就说明：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Crash Site”、“WMD”和“Payback”。
取得方法：剧情成就，获得成就的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“WMD”。

■ Payback

老兵难度：低

俄罗斯轮盘游戏结束后可以不按照队友的路线前进，首先走左侧通道可以找到隐藏的武器仓库，里面有不少强力装备，建议拿一把带有榴弹发射器的 AK47。由于沿途的敌人都是突然出现的，所以最好保持举枪瞄准的姿态慢慢推进。对付躲藏在木板后面的敌人可以直接穿透射杀，如果敌人躲在木箱后面迟迟不肯露面的话直接榴弹伺候，之后反正会得到补给，不用白不用。洞内光线比较暗，可以凭借敌人枪口的火光来判断方位，直接用榴弹开路也不失为一个省心的好办法。来到一处较为开阔的洞穴时就要小心了，由于区域内存在高低落差，有数个敌人蹲守在高处，贸然走过去就会被其秒掉，所以尽量保持下蹲或趴地的姿势慢慢挪过去，看见敌人的脚后将其击毙。出去后来到直升机停泊处，这里大概有七、八个敌人，躲在石头后面使用榴弹可轻松摆平所有人。

驾驶武装直升机时一定要注意观察飞机区域内的动静，由于是老兵难度，敌人的火力会有所增强，其中威胁较大的目标有地面的塔楼、防空武器和会发射 RPG 的渔船。在战斗时只要牢记随时保持移动的状态即可，接近目标地点前还会遭遇两架武装直升机，先吸引其中一架的注意力，然后再去对付另一架。发射火箭弹需要算好提前量，躲避敌机的火箭弹的方法就是左右摇晃机身。总之在整个飞机过程中推进速度不要太快，敌人目标得一样一样逐步清理。

下飞机后的战斗难度不高，使用手中剩余的榴弹可以轻易扫清蹲守在山洞入口的敌人。这里有个敌人会站在车上使用机枪，要慢慢挪出去精准点射干掉。救出人质后进入本关最后阶段的战斗，敌我双方对峙的区域内杂物比较多，玩家可以依靠这些东西搞搞偷袭，敌人火力太强的话就丢几枚闪光弹，只要把敌人数量削减到一定程度，队友便会整体往前压。最后走上台阶时会突然冲出三个敌人，冷静应对便能化险为夷，从台阶上去后便能触发剧情。

Intel

数量：3

1. 关卡初期较为开阔的洞穴区域内，Intel 就在右侧堆放杂物的铁架子上。
2. Intel 在停机坪内的某个桌子上。
3. 关卡最后阶段发生激战的区域内，Intel 在区域左侧角落里的木箱上。

相关成就

With Extreme Prejudice 25点

成就说明：抵达俘虏关押所前只使用直升机上的火箭弹。

取得方法：驾驶直升机环节全程使用火箭弹杀敌即可轻松开启该成就。

Russian Bar-BQ 15点

成就说明：在俘虏关押所使用火焰喷射器烧死10名敌人。

取得方法：进入俘虏关押所时捡一把带有火焰喷射器的AK（AK74 Flamethrower），要注意的是，敌人身上着火后并不会马上死亡，必须稍等片刻呈现出烧焦状才算是真正烧死。

Not Today 25点

成就说明：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Crash Site”、“WMD”和“Payback”。

取得方法：剧情成就，获得成就的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“Payback”。

■ Rebirth

老兵难度：高

任务初期的潜入环节没有难点，按照队友指示行动即可。抵达研究所后会迎来第一个难点，研究所内地形复杂，敌人站位比较凌乱，而且大多都躲在非常隐蔽的位置，可以说到处都是埋伏。在索敌过程中不要贸然暴露自身，多利用辅助瞄准来确定敌人的大致位置。总之战斗时不要急躁，一探头很有可能被打成泛红状态。区域内的敌人个个都是蹲神，喜欢骚扰你一下后又缩回去，比较考验玩家的耐心和枪法。来到毒气实验室门口往内观察一番可看见高处玻璃窗后面的敌人，并且左右两侧各有两名敌人，此时手中没有闪光弹，只能凭借个人技术把敌人逐个消灭。此外毒气室中间的那个密封实验装置不要进去，如果想尝下毒气滋味的话可以一试，正好里面还有一个电脑收集。

装甲车环节是本关第二个难点，因为中途的记录点比较少，所以死个十几二十次都不算丢脸。画面中提示按 LB 为机枪扫射，其实按 LT 或 RT 还可以发射榴弹，只看画面提示的玩家很容易忽略这一点。在老兵难度下，街道两侧出现的敌兵火力异常犀利，不要光想着盯着汽车打来快速炸死敌人，这样做的话往往会顾此失彼。正确的打法是集中火力优先消灭对你威胁最大的目标，这可以从自身所受的伤害来快速判断。转弯后经过记录点会迎来紧张时刻，使用榴弹炸毁左右开过的两辆汽车，在装甲车还未右拐前就要立即朝右侧扫射，集中优势火力快速歼灭远处的敌人。拐进通往大桥的街道后，按照从左到右的顺序用使用榴弹或机枪扫射一遍，差不多可以把眼前的敌人全部消灭干净。这里是游戏中数一数二的难点，对于玩家的操作要求比较严格，特别是榴弹和机枪的射击节奏，同时还要小心机枪不能过热。当准心扫过车辆时就射榴弹，扫过普通步兵时就射机枪。生存的关键在于射击速度和精度，切不可手忙脚乱。

进入毒气弥漫的区域后，远远地躲在队友身后是最安全的，利用手中带有热感瞄准镜的突击步枪消灭掉关键位置中的敌人。在推进过程中会突然从街边冒出不少敌人，此时利用建筑物进行回避，敌人的增援是有限的，完全没有压力。前进不久会遇见敌人的两架直升机，拿起火箭筒锁定目标，听到锁定音效后再发射。

脱下防毒面具后先以居高临下的姿态精确打击远处的敌人，该区域内敌人的注意力并不在你身上，所以战斗难度相对来说比较低。接近大楼的过程中请贴着区域左侧版边，那是最安全的推进路线。大楼顶部的两个机枪点优先清除，随后快速冲到大楼正门左侧的小门内，蹲在那里慢慢削减大楼正门处的敌人。此时如果玩家不接近大楼正门的话，楼内会不停地跑出敌人，所以得在敌人增援的间隙快速逼近正门。楼内的敌人比较狡猾，玩家躲在窗口索敌时要小心冷枪，被子弹擦伤就赶紧趴地回复。

开门下楼梯时会有敌人从下面跑上来，可以提前做好战斗准备，在敌人未接近你之前先下手为强。研究所内虽然已经没什么敌人了，但还是得提高警惕，在接近关底房间前会遇到一小队敌人，可依靠队友来轻松搞定，之后即可触发剧情。

Intel

数量：3

1. 使用斧头暗杀掉第一个敌人后转身往左侧看，Intel 就在角落里。
2. Intel 就在研究所内密封毒气室的铁笼子上，由于杀光区域内的敌人就进不去了，所以要在第一时间内快速冲进去拿到，就算死也在所不惜。
3. 进入毒气弥漫的小镇之后，跟随小队推进到着火的二层楼房门前，此时不要进入楼内，而是去楼前右侧的屋子内，Intel 就在摆着锅碗瓢盆的架子上。

相关成就

I Hate Monkeys 15点

成就说明：在研究所中10秒内杀死7只猴子。

取得方法：研究所内的猴子都被关在了笼子里，其实当第一次进入研究所时不用管那些猴子，因为猴笼位置比较分散。在通过毒气小镇等剧情之后，玩家还会回到研究所内，此时到达毒气试验室区域时可以看到七，八个猴笼聚集在一起，此时朝装有猴子的笼子连丢数颗手雷，同时再用枪杀几只，就能顺利开启该成就了。

No Leaks 50点

成就说明：一次不死通过NOVA 6生化毒气笼罩的区域。

取得方法：在关卡中段会触发穿越毒气小镇的任务，在战斗时注意生化防护服的面罩别被敌人打碎，在简单难度下（Recruit）可以轻松获得这个成就。

Burn Notice 25点

成就说明：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Rebirth”和“Redemption”。

取得方法：剧情成就，获得成就的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“Rebirth”。

Revelatios

老兵难度：无

本关纯属梦游剧情关，虽然没有任何战斗内容，但是可以收集到三个Intel。

Intel

数量：3

1. 推开门看见墙壁上有“4”标记的岔路口时左转，Intel 在走廊里的自动贩卖机上。
2. 推开第二扇门看见墙壁上有“132”标记时右转，Intel 在走廊尽头的废纸篓里。
3. 经过苏联火箭发射的幻觉之后，可在办公室左侧打字机附近找到 Intel。

相关成就

Clarity 25点

成就说明：破解密码。

取得方法：剧情成就，以任意难度完成关卡“Revelatios”即可开启该成就。

Redemption

老兵难度：低

一开始的空战阶段的难度不高，只要与轮船保持一定距离，并且在移动中轰击目标即可。同时要小心从船上射过来的RPG，一定要在第一时间内摧毁这些目标。掩护甲板上的友军时注意别扫到自己人，以火箭弹加机枪扫射来应付不断出现的RPG步兵，在扫射过程中机身最好保持左右摇摆的姿态来即时回避敌人的密集火力。对付敌人的武装直升机非常简单，绕着圈子慢慢用导弹攻击即可。登陆后不要冲太快，让队友顶在最前面吸引火力，不久后会出现敌军两架直升机，躲在掩体后将其锁定逐一击落。炸掉敌人直升机后，如果手中的制导火箭筒还有剩余的话，也可以拿来对付甲板前方聚集的敌人。

进入船舱后要提高警惕，大部分敌人都喜欢躲躲藏藏，贸然闯入会被乱枪射死，这时手上还有 4 个闪光弹，活用一下扔个进去就能迎刃而解了。水池船舱内的战斗是本关的难点所在，区域内敌人数量多且站位分散，强攻的话肯定讨不到便宜。作战方针为先在入口处干掉左侧木板后面的敌人，然后快速朝 2 号控制台内投掷一枚闪光弹，顺利占据该处后就蹲守在 2 号控制台内攻击下方的敌人，比如探头精确射击或者丢几个手雷，只要把敌人数量削减到一定程度后，队友便会整体前压，从而彻底切断敌人的增援。

进入水下设施来到潜艇舱，这里可供藏身的掩体比较多，可以贴着左侧版边慢慢推进，同时留意二层躲在铁板后面的敌人。装甲兵现身后赶紧回撤，让队友顶在前面抵挡一阵。清理掉潜艇舱内所有敌人后别急着朝目标地点前进，而是依旧让队友为你开路，因为在上楼梯时会突然冲下来若干敌人，如果心急的话很有可能前功尽弃。

发生水淹剧情之后的战斗中只需采用一个战术，那就是只要遇到转角就投掷一枚闪光弹，然后快速移出去盲射一梭子再退回来，利用这个方法可以大大降低死亡率。如果手上没有闪光弹的话就只能冲出去乱扫一通再撤回来了。进入最后的控制室内只需留意装甲兵的动向，好在他们不会主动跑过来拼命，此时更要集中注意力，坚持通过这里后胜利就在眼前了。

Intel

数量：3

1. 捡到甲板上的女武神火箭炮后马上转身往后看，Intel 就藏在集装箱门边的角落里。
2. 与队友攻入船舱后，进入地面铺着红色地毯的船舱，Intel 就在桌子底下。
3. 关卡最后的控制室内（墙上有电子地图），Intel 在控制室二楼小房间的桌子底下。

相关成就

Double Whammy 15点

成就说明：在甲板上用一发制导飞弹击毁两架直升机。

取得方法：登陆油轮后不久就可捡到女武神制导火箭筒，等天上的两架直升机相互靠近时发射飞弹，飞弹接近两架直升机时按RB引爆。如果失败了就捏雷自杀，重新寻找攻击时机。

Burn Notice 25点

成就说明：在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Rebirth”和“Redemption”。

取得方法：剧情成就，获得成就的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“Redemption”。

Stand Down 35点

成就说明：以任意难度完成所有单机关卡。

取得方法：以简单难度（Recruit）通关一遍即可开启成就。

BLACK OP MASTER 100点

成就说明：以老兵难度完成所有单机关卡。

取得方法：以老兵难度（Veteran）通关一遍即可开启成就。

Closer Analysis 15点

成就说明：找到所有隐藏的电脑。

取得方法：找全所有42个电脑（Intel）即可开启成就，电脑收集进度可在主菜单中“INTEL”中查看。

其他成就

Just ask me nicely 15点

成就说明：从拷问椅上挣脱。

取得方法：快速交替按LT和RT即可从拷问椅上挣脱。

Eaten by a Grue 15点

成就说明：在电脑上输入密码进入ZORK模式。

取得方法：从拷问椅上挣脱后在电脑上输入“ZORK”即可开启该成就。

Insert Coin 5点

成就说明：输入密码在“Dead Ops Arcade”模式中与“Cosmic Silverback”对战。

取得方法：在电脑上输入“DOA”即可开启该成就。

Easy Rhino 10点

成就说明：在“Dead Ops Arcade”模式中使用“Speed Boost”一次撞飞20个僵尸。

取得方法：按RT就能施展“Speed Boost”技能，不过该技能不能无限施展，画面右上角的闪电标志旁的数字代表可使用次数。大致方法就是把大批僵尸全部吸引过来，然后施展“Speed Boost”撞飞所有僵尸。如果拉火车技术够牛的话，在第一关就能顺利开启该成就。

Date Night 15点

成就说明：线上和朋友一起看一场对战录象或片段。

取得方法：进入联机模式选择“Theater”，接着邀请好友到你的房间，然后选择“My Recent Games”下载一部对战录象，当然好友也需要下载。下载完毕后开始欣赏影片就能开启该成就。

Ready For Deployment 15点

成就说明：线上的战斗训练等级达到10级。

取得方法：进入联机模式选择“Combat Training”，游戏地图选择“NUKETOWN”，游戏时间设置为无限（Unlimited），胜利分数设为30000分，敌人数量设为“9”，AI难度设为简单（Recruit）。进入游戏后慢慢杀吧，用不了多久就能顺利升到10级。

In The Money 20点

成就说明：线上赢得5场赌博赛的胜利。

取得方法：进入联机模式选择“Wager Match”，搜索模式时选“Ante up”中的“GunGame”或“SharpShooter”，当然也可以选其他的比赛模式，只不过以上两个模式赌注小风险低。累计获得5次前三名即可开启该成就。

Sally Likes Blood 15点

成就说明：1发子弹杀死3个敌人。

取得方法：在单机模式或僵尸迷你游戏（Dead Ops Arcade）中都可以开启该成就，要注意的是，使用喷火霰弹枪、榴弹枪和火箭筒等武器1枪杀3人都无效。在单机模式中实在没有好的推荐地点，大多数情况纯属碰巧。笔者感觉在“DOA”模式中比较好拿，在拿到霰弹枪以后把成群僵尸全部吸引过来，然后一发一发地打，运气好的话就能顺利开启该成就了。

The Collector 20点

成就说明：在一场僵尸模式中买下墙上的所有枪。

取得方法：在单人模式或多人模式中都能开启该成就，只不过单打难度比较高，而找朋友合作会轻松

一些。以第一张地图“Kino Der Toten”为例，墙上的武器总数为12种，总价在1万3千分左右，另外购买复活饮料和开门大致还需要7千分，总共加起来接近2万分。单打的话差不多在第9轮结束后可以凑够2万分，当然前提是多赚分不失误。多人合作的话得到10轮以后才有机会凑够分数，不过多人合作的好处就是开门的钱可以让同伴来支付。买过的武器会显示在墙上，还未购买的武器会显示为一个白框，玩家可以根据这个来查看购买进度。抽奖箱子里的武器以及各种饮料与该成就无关，所以不要浪费钱在那些东西上面。12种武器中的手雷（Frag Grenades）比较特殊，因为购买地点在放映室内，必须通过传送机才能到达那里。传送机的开启方法为：1.拉下舞台上的电闸。2.进入传送机按X启动。3.返回出生点房间，按X启动地面的玻璃装置。4.返回传送机按X开始传送。

武器	价格
Olympia	500
M14	500
MPL	1000
AK74u	1200
PM63	1000
Stakeout	1500
MP40	1000
MP5K	1000
Claymore	1000
M16	1200
Bowie Knife	3000
Frag Grenades	250

Hands Off the Merchandise 20点

成就说明：在僵尸博士偷掉你的装备前干掉他。

取得方法：进在第二张地图“Five”中可以遇到僵尸博士，由于僵尸博士皮糙肉厚，行踪飘忽，不太容易对付，所以这里就介绍一个好方法。此方法只限于单人模式，第1轮开始后先去买复活饮料，然后以6发子弹加1刀的方式干掉所有僵尸，因为刀杀僵尸可以获得130分，从1个僵尸身上就能赚得190分。对付第2轮僵尸可以继续使用手枪，如果手枪没子弹就买一把M14，以1枪加1刀的方式干掉所有僵尸。进入第3轮后以两枪加1刀的方式杀掉僵尸，记得最后留一个僵尸不要杀。如果之前一直采取最赚分的方法杀僵尸，并且还勤修窗户以及吃到过双倍分数奖励的话，那么现在应该已经积攒了4000～5000分。此时一路开门坐电梯到最底部的实验室区域，把传送装置的电闸打开，如果此时还够买一把M16的话就最好了。进入第4轮后，玩家就站在实验室区域内的电梯间应战，因为手中有M16和M14，所以不用担心弹药问题。运气好的话，玩家在第5轮就能遇到僵尸博士，只要看到画面变蓝并听到尖锐的警报声就马上捏雷自杀倒地，等待僵尸博士露面后猛烈开火即可。如果在第5轮没有遇到僵尸博士也无妨，守到第6轮基本上必会出现。

See Me, Stab Me, Heal Me 15点 隐藏成就

成就说明：使用升级过的飞刀拯救一个倒在地上的队友。

取得方法：该成就必须在多人合作模式中获得，以第一张地图“Kino Der Toten”为例，先在出生点房间内守3～4轮，打到第4轮时记得留一个僵尸不要杀，然后让队友打开出生点房间左侧的门，沿途寻找抽奖箱子。抽到飞刀的玩家开始攒分（攒分方法无非就是杀僵尸），攒够5000分之后启动传送机，顺利来到放映室内就能在升级机器前升级飞刀了。最后让队友捏雷自杀，接着朝倒地的队友射一刀即可开启该成就。总之最关键就是看玩家的运气，越早抽到飞刀就越有希望。

Sacrificial Lamb 15点

成就说明：使用升级过的爆炸弩箭一次杀掉6个僵尸。

取得方法：该成就可以说是本作中最变态的成就，没有之一。不光考验玩家与玩家之间的默契程度，同时还大大考验了玩家的运气。不过有一点还是比较体贴玩家的，那就是只要顺利达成成就条件，射弩箭的队员和被射的队员都能同时开启成就。具体打法与飞刀救队友的成就比较相似，同样需要在多人合作模式下进行。推荐以双人合作的方式打第一张地图“Kino Der Toten”，前4轮依旧是想尽一切办法攒分，打到第4轮时记得留一个僵尸不要杀，然后让分数较少的同伴去开门寻找抽奖箱子。在抽奖时如果抽到“火星枪”或是“猴子炸弹”的话就更棒了，特别是“猴子炸弹”将会起到巨大的作用。顺利抽到弩箭的玩家的任务重心是攒分，可以有意识地让他多杀僵尸来尽快攒够5000分。把弩箭升级完毕后，此时最快差不多也要打到第10轮之后了，由于场面上的僵尸数量比较多，所以可以先消灭掉一部分僵尸，留下差不多10来个僵尸时，利用跑圈战术（绕着地图跑）把僵尸聚拢到一块。最后看准时机丢出“猴子炸弹”，僵尸立刻会被吸引过去，此时让拿着升级版弩箭的队员朝另一名队员身上射去，插着箭头的队员立即冲进僵尸堆里，成功后两名队员都会开启成就。如果在抽奖时没有抽到“猴子炸弹”也无妨，只要手中有“火星枪”即可，利用该武器射击僵尸的双腿可以将其打成半截，凑够6个只有半截身体的爬地僵尸就好办了。什么？你说你既没有“火星枪”也没有“猴子炸弹”，那么我劝你还是重来吧！

网战部分详细研究

联机僵尸模式

这次的僵尸模式一共有 3 个地图，两张合作地图和一张街机地图。两张合作地图可谓都是精心设计，不但场景非常大而且新武器、新敌人、新道具等等样样俱全，是一定要尝试一下的生存挑战模式。

第一张僵尸地图 Kino Der Toten

这是非常好玩的一张地图，节奏十分紧凑，对于开门路线的选择非常重要。一开始只要活用大厅中间的机枪，再配上比较不错的武器，撑过前 20 轮应该问题不大。接下来就需要靠电闸、传送门等道具慢慢的拖延时间了，用电闸慢慢消灭僵尸，最后就只能依靠大家的运气与实力了。

1. 刚开始时只要使用手枪就可以了，第一轮的僵尸要全部放进来打，这样才有机会得到弹药补给、双倍金钱等奖励。

2. 第一轮的僵尸遵循 6 枪 +1 刀的方法干掉，第二轮的僵尸遵循 9 枪 +1 刀的方法干掉，都要放进来打。

3. 第三轮开始后不用恋战，立刻开门走人（后方台子左侧的门，750 块的那个）。开门后继续让另一个人花 1000 块开门。之后在这里防守两轮。

4. 金钱一到 1200 以后赶紧去把后方墙上的 AK74U 买上。注意上方的平台上会掉下一些僵尸。

5.5 ~ 8 轮时会随机出现地狱犬，看见画面起雾的话就说明狗要来了，这里要 4 个人一起躲在最后方的铁栅栏处集中火力干掉狗，最后一只狗干掉后会有子弹补给，但是战前需要保持自己的 AK74U 子弹有 80 发左右。如果狗没出现的话继续在这里防守。

6. 一旦打过一轮狗后迅速闪人，打开后方的铁栅栏，接着再打开铁门，通过两段楼梯来到会议大厅。记住，这里一定不能先拉电闸，在此处防守 1 ~ 2 轮，弹药不够的话直接买墙上的 M16。

7. 等金钱累计到 5000 左右后，留下几个断腿的僵尸用来拖延时间，，然后大家就可以去开启电闸了，随后乘此机会所有人先买好大厅右上方的饮料，能够增加抗击打能力，这样对付第 10 轮左右的狗狗就毫无压力了。

8. 开启电闸后还能去一些房间抽奖，如果钱够多的话还可以打开一些通路，但不能开会议大厅左侧的那个铁门。最好有两个人买上墙上的地雷，对付后面的“舔食者”可以一击必杀。

9. 抽奖箱里有一些非常强大的武器，看见后不要放过，例如“火星枪”、“电吹风”、“猴子炸弹”等等，都是神一样的武器。

10. 抽完枪、买好饮料后，4 个人回到大厅继续防守，注意断腿的僵尸有时候会过一会儿就死掉，所以最好多留几个。因为开启了电闸，所以后面会出现“舔食者”，这种怪死后会放出毒雾干扰玩家，不过用“火星枪（Railgun）”干掉后就可以打消这种效果。

11. 回到大厅后继续防守 2 ~ 3 轮，如果武器不够好的话可以开启中间的机枪帮忙，一次 1500。打到这里时最好 4 个人之中能有人抽到了“火星枪”与“电吹风”等强力武器。

12. 等金钱再次积累到 5000 左右时，大家就可以把除大厅左侧铁门以外的通路全都打开了，然后去买 3000 块的快速换弹饮料和 1500 的快跑饮料。另一个子弹加速饮料不是非常重要，可以无视掉。注意只要躺一次的话，饮料的效果就会消失。

13. 在这里撑到 17 轮左右，大家就可以利用传送门去强化武器了，一次 5000 块。危急时还能用传送门暂时逃跑。

14.20 轮之后就要边打边跑了，拿“电吹风”的人在前面开路，拿“火星枪”的殿后并且负责拉电闸，其他两个人随机应变。20 轮后的僵尸血非常多，电闸来一下还不一定能打死。

15. 如果有队友躺下的话，先集中到一起，然后另一个同伴一针就能全部救起。

16.25 轮之后就全靠各位的技术与运气了……

第二张僵尸地图 Five

第二张僵尸地图相对来说比较小，而且环境比较复杂，惟一的亮点估计就是4位名人吧……需要通关一次才能开启。另外，肯尼迪总统抽奖时的一句名言就是“我是美国总统，快给我打开！”

1. 窗户需要用刀划破后才能用木头修补，4个人在这里防守8轮完全没有问题。

2. 第8轮之后就要开门去买冲锋枪了，防守个1～2轮后就去开启后面的电梯来到控制中心，这里场景比较狭小，继续下楼来到地下研究室，开启电闸，此处还能抽奖。

3. 开启电闸后就会出现一种身穿白色研究服的僵尸和“舔食者”，死后同样会放出毒雾干扰玩家。

4. 这里的场景都是四通八达的，道路中还有许多传送点可以使用，不过这些个传送点使用一次后需要冷却一段时间才能再次使用。

5. 老规矩，依然要留下几个断腿的僵尸，一来方便买抗打饮料，二来可以争取抽枪的宝贵时间。

6. 10轮之后的战斗就要各自为战了，多利用传送点来和僵尸打游击战，如果此时已经有人抽到强力的武器了，那么10～15轮还是可以轻松搞定的。

7. 16轮开始由于僵尸的血和数量都上升了很多，小小的地下研究中心对于4个人来说已经太小，这时推荐集体行动，“电吹风”开路、“火星枪”殿后的战法。

8. 20轮之后就是看技术和运气了，总得来说这张地图没有第一张地图有意思。

第三张街机模式地图 Dead Ops Arcade

这个模式可以说是很轻松娱乐的，玩家只要在地图中多拼命地杀僵尸即可，分数什么的完全可以无视。被僵尸围住的时候要多用“保险”，不然被轻轻碰一下就会马上挂掉。除了默认武器外，其他的武器都有使用时间的限制，就算你不开枪，时间槽都会慢慢减少，只不过减少的速度相比开枪时要慢很多，所以完全不用吝啬。另外玩家还能驾驶坦克飞机，在载具中是完全无敌的，大家可以在地图中横冲直撞。游戏中还有一些非常搞笑的元素，例如让鸡和你一起战斗、可以吃到几个油桶来挡住僵尸，子弹也会跟着玩家吃到的武器而变化、猴子炸弹、狂奔的野牛等等。关卡没有多少轮的限制，每个地图中的变化会慢慢增大，天气、陷阱的多少，以及部分奖励关卡与命运关卡。这个模式属于那种一开始玩会觉得很新鲜，但是时间一长就会感觉有些无聊的类型，大多数玩家的动力肯定还是在拿成就上吧。

对战模式

这次网战的平衡性可谓是系列中首屈一指的，不仅保留了Treyarch的特色，还把上一作《使命召唤现代战争2》中的种种不合理技能去掉，在节奏感与对抗性上都有着显著的提高。

基础知识详解

XP

XP就是升级所需的经验值，相信大家都是非常的熟悉了。每打一场比赛或者每完成一个挑战都会增加一定量的XP，不过要注意在战斗中掉线了的话本局先前获得的XP就全部不算数了。网战中的最高等级为50级，每打完一局比赛后都会有一个“战后报告”，详细地报告了玩家在比赛中发挥情况，获得的XP数量，以及其他一些统计数据等。

金钱

这次的《黑暗行动》首次在系列的网战部分引入了“金钱”的概念，解锁后的武器、各种枪械配件、特别装备、迷彩、标志LOGO等等都需要金钱来购买。赚取金钱的方式主要就是多打比赛，或者靠实力参加赌博模式。其实在网战中，金钱并不是很重要，一上来几级由于钱不够，也许无法配齐一套自己需要的装备技能，但是大概升至15级左右基本上就用不到什么钱了，等到了40级左右，玩家就可以随意挥霍了，根本用不完。对于不追求转生的玩家来说，钱都是“浮云”。

限时合同

游戏中的CONTRACTS选项，我们可以理解为限定时间内的挑战任务，这里的挑战内容各不相同，有比赛获胜次数上的挑战，也有枪械上的挑战，玩家可以根据自己的能力和喜好选择相应的任务，在规定的时间内完成任务后就可以获得金钱和XP的奖励。但签合同时需要花费金钱，对自己的能力没有绝对信心的玩家可不能过于心急了，如果不能完成任务就得不偿失了。每次打开后都会显示玩家的完成情况与进度，不过最近会碰上一些奇怪的BUG，例如打完比赛后莫名其妙地被弹出，然后限时合同被卡在了完成率95%上，无论在怎么继续完成，它就卡住不动了。

剧院模式

这次新加入的剧院模式真是太贴心了，玩家可以随意下载观看最近7天内你所玩过的100场比赛的录像，还能保存6个自己最满意的录像和大家分享。另外在观看录像时，可以在第一人称和第三人称视点之间切换，杀敌时会用绿线表示；死亡则是红线；队友杀敌则是白线。剧院模式最为强大的地方就是可以选择一场战斗中所有人的视角进行观看，也就是说你可以亲自看看你觉得是高手的人是怎么玩的，从中吸取经验、学习打法，同时也能知道地图中一些比较隐蔽的有利位置。在剧院模式中还可以回放精彩的片段，大家可以把与他人对战时的一些趣味录像复制下来剪辑成片段，然后和其他人分享。

技术统计

这次的技术统计真的可以称得上是包罗万象了，每一把枪的使用频率以及杀敌数、连杀奖励的使用情况、每分钟能获得XP数量的排名等等，另外玩家还可以查看一周内所有模式中的K/D率（生存率）。根据子弹命中敌人部位的分布图，玩家还可以自行调整打法，真是贴心到家的设计，让你全面掌握自己的信息，知道长处与短处，所谓知己知彼百战不殆就是这个道理。技术统计还能告诉你最擅长的是哪把枪，使用每把枪的杀敌与死亡比例是多少等等，还能让你知道你容易死在什么武器手上……

挑战

各类挑战也可以说是该系列的一个老传统了，相信老玩家们是再熟悉不过的了。由于这次的等级降低到了50级，所以有些挑战还没来得及完成就可以进入“转生”模式了。这次比较实用的挑战大多都集中在了技能栏上，完成后可以开启该技能的强化版，在日后的战斗中比较有用。例如玩家在1级的时候可以直接去打“抢旗模式”，从而解除马拉松技能的高级效果，之后再去打其他模式就能轻松许多，要知道无限奔跑对于喜欢冲锋的玩家可是必备技能啊，这些挑战的完成情况也都可以随时查看。

★ 训练模式 ★

这次 Treyarch 还用心地制作了一个练习模式，多人模式下选择“Combat Training”即可，该模式和正常网战模式几乎完全相同，不过数据是完全分开计算的，如果选择最高难度话，本模式的 AI 那还真是强的掉渣啊……另外非常有意思的就是，训练模式中的 NPC，都是从玩家好友列表上随机抽取的。

★ 个性化设定 ★

菜单中的 PLAYERCARD 选项，可以说是继承了《现代战争 2》的特色，玩家可以尽情的展现自我，把个性武装到牙齿。各种图标都需要金钱购买，不过只要 100 块。我们可以在网战中看见一些非常有趣的图案，有得比较搞笑，有的是经典游戏中的人物 LOGO，而有的就比较那啥的，你懂的……反正这个个性化设定绝对让你打造一个只属于自己的图案。撞车？完全不可能。

★ 转生 ★

“转生”也算是该系列的一个老传统了，网战部分的等级最高虽然只有 50 级，相比上一作整整低了 20 级，但是网战中一共有 15 次转生。有人会问，“转生”的好处是什么呢？每转生一次可以多出 1 个自定义 CLASS、多新的个性图标、可以使用带颜色的队标（需要 13 转），另外自然就是象征实力的转生图标了……

★ 赌博模式 ★

赌博模式的加入可以说是让玩家感受到新的刺激，其实赌博模式下也是非常考验玩家的技术，要求对于各种武器都要有一定的熟练。目前 20 级的武器如下：

1 级	Python
2 级	双手 Makarov
3 级	SPAS
4 级	Stakeout
5 级	MP5K
6 级	双手 Skorpion
7 级	AK74u
8 级	M14
9 级	M16
10 级	FAMAS

11 级	AUG
12 级	HK21
13 级	M60
14 级	L96A1
15 级	WA2000
16 级	Grim Reaper 火箭炮
17 级	LAW
18 级	China Lake
19 级	爆炸十字弓
20 级	弹射刀

另外要说明一下，赌博模式中也是分 3 个等级的，玩家一次性投资太多虽然会一夜暴富但是也可能会直接输成个穷光蛋，的确是相当刺激的。不管怎么说，下注多少都是玩家的自由，但在进入赌博模式前，最好先确认自己的信号足够流畅。

■ 连杀奖励详解

连杀奖励需要等级到达 10 级后才能解锁，之后才能自定义连杀奖励，除了默认的 3 个连杀奖励外，其他的连杀奖励需要金钱购买后才可装备。

连杀数	连杀奖励	备注
3	Spy Plane	历代经典连杀奖励，顺便说一下间谍飞机是可以击落的，有时候抬头随便看看就能发现。
3	RC XD	遥控炸弹小车，左摇杆控制前进、后退，右摇杆控制方向，在控制的时候可以看见小雷达，不过需要对地形有一定的了解。接近敌人后按开枪键即可引爆，注意爆炸范围不是很大，所以要靠近点。另外遥控车有时间限制，时间一到会自动爆炸。
4	Counter Spy Plane	干扰我方的雷达，和间谍飞机一样，这个也是可以击落的。
4	SAM Turret	地对空导弹，主要是用来摧毁敌人的 Spy Plane、Counter Spy Plane 与 Care Package，一共有两发。炮塔会自动旋转，一旦看见目标后会自动攻击。
5	Care Package	呼叫空中补给，前作的“抽奖”。另外抽奖时可以获得两种特殊武器，四连发导弹与格林机枪。
5	Napalm Strike	投掷燃烧弹，只能轰炸一次，扩散方向是可以控制的。主要是用来封锁路口，注意火焰是可以把自己烧死的。
6	Sentry Gun	固定机枪，性能和前作中的机枪差不多，不过范围和威力都要提高许多。
6	Mortar Team	三点式轰炸，在地图中任意选择三个位置，轰炸的范围比较大。
7	Attack Helicopter	呼叫一架直升机去支援战场，位置由玩家自行选择。
7	Valkyrie Rockets	女武神导弹不仅能对空，还能对地。一共有两发，发射后切换成控制导弹的界面，注意灵敏度比较高，主要是从高处打击地面目标，或者击落敌人的空中载具。
8	BlackBird	侦察机支援战场，我方雷达上会时刻显示敌人的位置，而且会用特大的红色三角标明位置、朝向、是否开火。间谍飞机的强化版，并且无法用制导导弹击落。
8	Rolling Thunder	B52 投掷大量燃烧弹，范围呈直线型，燃烧弹灼烧效果持续时间更长，并且炸弹有穿墙效果。
9	Chopper Gunner	控制直升机上的格林机枪，飞机无法自由控制，机枪没有过热时间，威力巨大，点两下即可杀敌。
11	Attack Dogs	和 5 代的设定一样，注意敌人的狗都是黑色的，而我方的狗都是黄黑相间的。
11	Gunship	自由控制直升机，但高度无法控制。有机枪和火箭弹可以使用，但无法穿墙。

■ 技能详解

这次的技能分初始效果和升级后的高级效果，而且升级条件必须满足 3 种不同条件，要求玩家主动去完成这些挑战，体验更多的游戏内容。

技能栏一	普通效果	高级效果	升级条件
Lightweight	快速移动，视手上的武器而决定	从高处掉下时不会受到伤害	1. 近距离刀 15 个敌人；2. 受伤后快速跑开不能死亡，反复 5 次；3. 取得进攻奖章 10 次（在抢旗模式占领敌人的据点时干掉敌人）
Scavenger	从阵亡的玩家身上获得补给	初始弹药量增加	1. 拣 150 次补给；2. 用补给得来的手雷炸死 10 个敌人；3. 连杀 5 人不死
Ghost	不会被敌人的间谍飞机发现	被敌人瞄准后准心不会变红，并且不会显示名字，敌人的空中载具无法锁定你，热能镜中无法呈现白色	1. 在敌人有 Spy Plane 或 Blackbird 时干掉 20 个敌人；2. 自己击毁敌人的空中载具 30 架（使用 SAM Turrets 不算）；3. 破坏一个自动机枪塔
Flak Jacket	减少爆炸物对自己的伤害（榴弹、手雷、C4、阔刀地雷、RPG 等）	减少子弹对自己的伤害，拣到敌人的手雷后重制引信	1.Demolition、Sabotage 或 Search & Destroy 模式中安置或拆除炸弹 10 次；2. 拣取敌人的手雷并扔回去 5 次；3. 被爆炸物击中但不能死亡 10 次
Hardline	连杀要求 -1 实行	对 Care Package 不满意的话可以重新再抽（两下 X 键）	1. 和队友分享自己的 Care Package10 次；2. 连杀 7 人不死；3. 一场比赛中获得 7 个连杀奖励

技能栏二	普通效果	高级效果	升级条件
Hardened	增加子弹的穿透能力	穿透能力更大，自己被子弹击中时的抖动大幅减少	1. 穿墙干掉 10 个敌人；2. 子弹命中敌人的空中载具 200 发；3. 穿墙破坏敌人的一个装备品（行动侦测器、小电视等）
Scout	延长屏气时间	切换武器的速度加快	1. 用副武器干掉 50 个敌人；2. 用狙击枪一击必杀 50 次；3. 爆头 30 次
Steady Aim	增加盲射时的精度，提高霰弹枪的精度	有准镜的武器举枪速度加快，出刀后的收刀速度加快	1.5 秒内连刀两人；2. 奔跑后干掉 100 个敌人；3. 不瞄准直接开枪干掉 150 个敌人
Sleight of Hand	上弹速度加快	无准镜的武器举枪速度加快	1. 开镜瞄准干掉 150 个敌人；2. 换弹夹后 5 秒内干掉敌人 30 次；3. 打中敌人后换弹夹，再干掉他，反复 10 次
Warlord	在武器上装备 2 个配件	手雷、战术手雷的携带数量 +1	1. 装备有 2 个配件的武器干掉 150 个敌人；2. 用手雷炸死 10 个敌人；3. 用手雷一次炸死 2 个以上的敌人

技能栏三	普通效果	高级效果	升级条件
Tactical Mask	减少毒气弹的影响	大幅减少闪光弹和震撼弹的影响，同时小地图中显示中闪光弹和震撼弹后敌人的位置与朝向	1. 扔闪光弹使敌人中招，然后干掉他，反复 20 次；2. 扔震撼弹使敌人中招，然后干掉他，反复 20 次；3. 扔毒气弹使敌人中招，然后干掉他，反复 20 次
Marathon	延长奔跑的时间	无限奔跑	1. 连续跑动 26 英里；2. 开场第一个杀敌，反复 10 次；3. 抢旗 15 次
Ninja	大幅减少移动时所发出的声音	行动时完全无声，并且敌人行动时的声音放大	1. 用装备消音器的武器干掉 150 个敌人；2. 用弹射飞刀背后干掉 5 个敌人；3. 在 Demolition、Sabotage 或 Search & Destroy 模式中安置炸弹 10 次
Second Chance	倒地后拔出手枪最后一搏（爆头无效）	延长倒地后的濒死时间，并且可以通过队友复活	1. 倒地时用手枪干掉 10 个敌人；2. 倒地时爆头 1 次；3. 倒地时干掉射你的敌人 5 次
Hacker	能够看见场景中敌方的爆炸物	可以在敌人的 Care Package 上安放陷阱，能够黑掉敌方的地雷、机枪塔、SAM Turrets 转化成我方单位	1. 破坏敌人的爆炸物 10 次（C4、阔刀地雷等）；2. 使用 C4 或阔刀地雷干掉 25 个敌人；3. 在自己的行动侦测器或雷达干扰器的有效范围内干掉 25 个敌人

■ 武器列表一览

突击步枪		解锁等级	花费
M16		Immediately	0
Enfield		5	2000
M14		9	2000
Famas		14	2000
Galil		20	2000
AUG		26	2000
FN FAL		32	2000
AK47		38	2000
Commando		44	2000
G11		Classified	2000

突击步枪中只推荐三把武器，FAMAS、AK47与G11。FAMAS的解锁等级很低，而且是射速极快的连发武器，在网战中出镜率最高的武器之一，就算近距离和一些微冲对枪在射速上也不会吃亏，不过射速快的代价自然就是精度的下降，FAMAS在连射时会有明显的左右抖动，所以打远距离的目标一定要点射；AK47可以说是中距离的王者，不过解锁的条件要求比较高，需要38级。AK的默认准具不是太好用，比较阻碍视线，可以改成红点或自定义准镜。另外AK47在信号好的情况下几乎是点到即死的，一个弹夹直接放倒四、五个对手完全没有任何压力；最后一把G11可以说是M16的代替者，三连发射速极快，远距离一次点击消灭目标的几率同样很强，而且初始弹药也非常充足，即使近战也不是完全吃亏。这把枪的解锁条件更为苛刻，需要把其他突击步枪买齐后才能解锁使用。不过本枪最大的缺点就是配件太少，而且都不好用，这里还是推荐默认准具。

微冲		解锁等级	花费
MP5K		Immediately	0
Skorpion		7	2000
MAC11		11	2000
AK74u		17	2000
Uzi		23	2000
PM63		29	2000
MPL		35	2000
Spectre		41	2000
Kiparis		Classified	2000

微冲类武器中推荐两把，虽然这次有MP5K就很穿越了，不过很遗憾MP5K并不在推荐之列，因为性能嘛……实在不敢恭维啊。真正适合冲锋的枪只有AK74U，这把枪在威力上可以与AK47媲美，而且配件齐全，还有榴弹可以装备。不过一般还是推荐消音器或握把，AK74虽然射速一般，但是威力上的优势实在是过于明显，非常类似前作中的MP40；另一把微冲在Search & Destroy模式中比较常见，Kiparts的射速相当于不加子弹射速时的乌兹，惟一的缺点就是初始子弹实在是太少了，只有可怜的20发，而且解锁条件也比较苛刻。如果要在Search & Destroy以外的模式中使用Kiparts，一定要加上Scavenger技能，不然子弹不可能够用。

机枪		解锁等级	花费
HK21		Immediately	0
RPK		6	2000
M60		21	2000
Stoner63		Classified	2000

机枪类武器中只推荐M60，有人说M60虽然威力大，但是精度实在太差。这里推荐各位玩家尝试ACOG+M60的组合，一般情况下两发子弹便能结果对手，可谓是居家旅行……。由于装备机枪后的移动速度和持续力会大大下降，所以对于转移阵地来说非常不利，这里推荐练出了Marathon的高级效果后再一起配合使用，有时候带着重武器奔跑真是一件非常累人的事。

狙击枪		解锁等级	花费
Dragunov		Immediately	0
WA2000		10	2000
L96A		27	2000
PSG1		Classified	2000

狙击枪当然首推L96A1，其实玩过《CS》的玩家都会非常熟悉，比如我就纯粹是因为玩了《CS》才会对这把枪情有独钟。言归正传，表面上这把L96A1的威力是所有狙击枪里最大的，但想一击必杀始终还是要看看自己的信号到底如何。由于本作对于狙击枪做了大幅改动，准镜有“凹凸效果”，憋气需要时间等等，所以系列一直使用狙击枪的老玩家们感到很不适应，我们可以用狙击枪装备ACOG使用来提升狙击枪的威力，在UCG第263期的光盘中有相关影像的介绍，下文也会详细谈到ACOG这种准镜对于狙击枪的意义。

霰弹枪		解锁等级	花费
Olympia		Immediately	0
Stakeout		8	2000
SPAS		24	2000
HS10		Classified	2000

霰弹枪是最强的近战武器，俗称“喷子”。在一些小地图中极具杀伤力，而且突然被人“喷”死的感觉还是挺吓人的。这里推荐最后一把霰弹枪，虽然解锁条件麻烦那么一些，不过是一把可以连发并且双手装备的武器，近距离的杀伤力和有效范围那可谓是让人闻风丧胆。使用这把枪时推荐搭配Lightweight与Marathon技能使用，达到事半功倍的效果。不过使用霰弹枪的玩家一定要时刻谨记，霰弹枪再强也只是近战武器，小巷子中的拐角、狭小的房间等等才是对你有利的地方，灵活的跑位非常重要。

手枪		解锁等级	花费
ASP		Immediately	0
M1911		2	1500
Makarov		4	1500
Python		18	1500
CZ75		Classified	1500

手枪通常说来是狙击手的保命武器，不过偶尔弹尽粮绝了还可以靠手枪支撑那么一段时间。手枪强力推荐两把，.357左轮与Makarov，前者威力巨大，并且可以装备快速换弹的配件；后者威力虽小，但可以装备长弹夹，在真实模式中手枪的作用丝毫不亚于其他武器，而且准度更有保障。

飞弹类武器		解锁等级	花费
M72 LAW		Immediately	0
RPG		12	2000
Strela-3		30	2000
China Lake		Classified	2000

飞弹类武器中只推荐对空有锁定功能的Strela-3，这也是一把相当穿越的武器，居然还带锁定功能。总而言之，这把对空武器什么都能打，大到武装直升机、小到UAV，只要是天上飞的东西统统可以干下来。

特殊装备		解锁等级	花费
Ballistic Knife		15	1500
Crossbow		33	2000

特殊装备中只推荐33级解锁的爆炸十字弓，在Search & Destroy模式中是比较常用的武器，相当于又多携带了两颗指向性炸弹，有时候往一些比较隐蔽的位置射过去会有意想不到的收获。

■ 特殊装备一览

★ 战术手雷 ★

在Team deathmatch模式和Search & Destroy模式里都是必备的常用装备，不过战术手雷在这两种模式中的用法却不尽相同了。在Team deathmatch模式中，战术手雷主要是用来干扰敌人和判断敌人的位置从而将其击毙，而在Search & Destroy模式中战术手雷更多的是用来探路。因为游戏中阔刀地雷实在是过于霸道，而很多追求位置与速度的玩家又不愿意抛弃Marathon技能而去装备Hacker防备地雷。所以战术手雷就是剩下的可以对付地雷的惟一武器了。大家都知道在Search & Destroy模式中基本只要是有人能通过的道路上那就有地雷，两个炸弹点周围就更不用说了，被地雷炸死简直是太平常不过的事情了，所以在前进的时候要靠扔战术手雷来干扰阔刀地雷，看见有明显的冒火花的地方就肯定有地雷或者C4炸药，迅速干掉或者立刻通过都是办法，因为有效的干扰时间一过地雷就重新回复功能了。另外毒气弹在安好炸弹后能起到拖延时间的作用，扔在炸弹点附近可以让敌人一定时间内无法靠近，为炸弹爆炸赢得宝贵的时间。

★ 小电视 ★

这种小电视也可以说是Search & Destroy模式中的常客，通常的用法是再一个路口放一个电视，然后自己去看着另一个路口，达到一个人防守两头的目的。小电视头上有明显的灯光发出，很容易被人发现后顺路摸到你的位置，而且一旦开启小电视后就无法观察我方的雷达了，不过在真实模式下的Search & Destroy里，小电视就比较猥琐了，因为该模式下本来就没有雷达，小电视绝对是蹲点爱好者们最有利的武器……

★ 造假信号弹 ★

这玩意可以说比小电视更加猥琐……它的效果是在敌人的雷达上制造出若干数量红点来迷惑敌人，一旦听见连续的“嘎嘎嘎、嘎嘎嘎”的声音时就说明附近有造假信号弹了，而且雷达上的红点会不规律的快速移动，还是比较容易辨别的，这时候就一定不要直接向红点冲过去了，要知道肯定有不少人端着枪等着你上钩呢，另外造假信号弹还会让玩家产生幻觉……例如雷达上会不停显示各种红点，而且就算战术手雷扔过去都会有“×”的标记。

★ 重生点设置器 ★

一般在抢旗模式中是比较常用的装备，不过在有重生设置器的地方都会有一闪一闪的红光，非常容易看见。所以玩家在设置的时候一定要注意隐蔽性。如果发现地图上的重生设置器后可以靠近按X键破坏，或者干脆直接把枪口对准设置器，等敌人重生出来后马上干掉。

★ 阔刀地雷 ★

本作的阔刀地雷真是强到掉渣啊，不但威力大而且还非常隐蔽。和前作不同的是，这次踩中地雷后会只会发出一小声非常沉闷的金属音，而且爆炸速度非常之快，只有回放看自己是如何惨死的时候才能听见那种声音……阔刀地雷需要5000点数购买，在任何模式下都是一种既隐蔽又具有大杀伤力的设置武器，我们可以通过装备“Hacker”与“Flak Jacket”技能来对付这些阔刀地雷，装备“Flak Jacket”后就算正面踩到地雷也不会有什么太大的问题。另外，阔刀地雷只能携带一个，但是在爆炸前可以回收并重新选择地方安放，而且只能通过“Care Package”抽中弹药来进行补给，“Scavenger”技能是不可能补充阔刀地雷的。

★ 干扰器 ★

这种干扰器还是挺厉害的，在一定范围内可以干扰敌人的雷达，更为重要的是还能干扰敌人的设置型武器，例如阔刀地雷、C4炸药等等。在任何模式下都是非常好用的东西，而且携带方便，可谓是居家旅行……咳咳。其实大部分人都之知道干扰器只能干扰敌人的雷达，并不知道可以干扰阔刀地雷等装备。试想一下，如果6个人中都携带干扰器，然后有配合地放置，那么效果可以说是显而易见的。

★ 行动侦测器 ★

用途类似前作中的心跳感应仪，可以探知敌人的位置。注意行动侦测器是不能有分辨高低差的位置的，意思就是说如果你身在高处，那么行动侦测器上探知出来的范围内的敌人很有可能是在你下方的某个地方呢。

■ 网战中的各种心得汇总

★ 网战时的辅助瞄准 ★

在单机中，辅助瞄准是非常好用的东西，当然网战中也是存在辅助瞄准的，而且同样好用。熟练使用可以达到通过开镜观察就能看出敌人大概位置的作用，这绝对不是什么信口开河。相信大家都会有过这种经历，开镜瞄准一个地方时，如果拐角处突然冲过来一个敌人，那么准镜会自动向他的方向移动一小段时间，这就是网战中的辅助瞄准。但这么一个“小提示”如何达到可以辨别敌人的大概位置的功效呢？这里就不得不说一下这个辅助瞄准其实是有“穿墙”功能的。这里说的穿墙可不是指透视之类的能力，而是依照掩体的不同厚度辅助瞄准会自动选择是否开启。打个比方说，你在一面墙壁后面行动，此时的敌人的辅助瞄准是绝对不会发动从而察觉你，但如果你在一小片木板后面行动，那么敌人开镜后辅助瞄准就会发动从而发现你的大概位置。这就说明其实游戏中的“掩体”只有那些厚实实的墙壁而已，木板什么的其实都是浮云……有兴趣的玩家还能试验一下9连杀Chopper Gunner上的格林机枪到底能穿透多厚的墙壁。当然这辅助瞄准也有缺点，当正面有两个敌人朝你冲过来的时，如果你一直开着镜等待敌人的话，那么辅助瞄准会直接影响你的命中率，因为辅助瞄准会来回移动想要同时跟踪两个敌人，这种感觉好比用两个手柄同时控制一个人物。

脚步声

这次的脚步声被大大削弱，如果没有 Ninja 的高级效果，一般只有对手近在咫尺的时候你才能听见他的脚步声。这一点经常玩 Search & Destroy 模式的玩家应该非常清楚。另外细心的玩家还会发现，这次安放炸弹与解除炸弹都是听不见声音的，不像前作会有明显的提示。虽然在自己行动的时候会有很大的声音，但对方是不太怎么会察觉的。一些高手不会浪费宝贵的第三栏技能去装备 Ninja，想要无声行动的另一个方法就是蹲下走路。

毒气弹的妙用

根据本人的细致观察，一般玩家有极少数人会装备 Tactical Mask 这个技能，所以毒气弹在网战中的又一爱称就是“生化武器”。在一些小地图中，毒气弹不仅可以起到暂时封堵路口的作用，还能让对手的屏幕完全处于模糊状态，配合 Warlord 技能的高级效果可谓是效果显著，如果你碰见一个队里全是用毒气弹的玩家，那么很可能他们就是传说中的“生化部队”。

子弹击中各个部位的伤害判定

以我个人遇到的情况来分析，老外举枪后比较喜欢乱打一通，子弹大多打中敌人的手脚等部位。而国内玩家大多有一个通病是枪口放得过低，老对着人的腹部以下打。根据我自己的经验来看，打头肯定是必死的；腹部平均需要 5 ~ 7 发子弹；手、脚则要 10 发以上的子弹；胸部以上用狙击枪的话可以秒杀。还有一点极为关键，不要相信武器上面那些所谓数值，很多数值也只是看起来比较美而已。接下来就看各位的信号了，信号如果不好，画面不仅一卡一卡的瞬移着走，射出去的子弹想打到敌人身上那也就更加困难了。另外要提高射击对敌人造成伤害的效率，最重要一点肯定是要打的准，有一种办法就是装备特殊的准镜 ACOG，下文会为大家解说。

快速升级转生的一些方法

这也算是每作《COD》的老问题了，本作中的最高等级虽然只有 50 级，但最高可以 15 转。转生后的好处就是会多出一组 CLASS 自定义栏，一共 10 个。还有一些标志和脸部迷彩只能在转手后才可以解锁购买，可以使用特殊颜色的队标也是吸引人转生的重要一点，不过要求非常之高，需要 13 转才能解锁。XP 赚取的速度主要是看玩家的技术和胜负率，前 20 级一般一场比赛里连续升个 3、4 级也是很正常的事情，还是非常轻松的。后面的 21 ～ 40 级就需要玩家多完成各类挑战来获得大量的 XP 了，用不同的武器完成不同的挑战可以拿到很多 XP，比较好用的武器有 AK74U、MP5、FAMAS、AK-47 等等，通常情况下打赢一场比赛是怎么也能升 1 级的。另外限时合同上也有 XP 的奖励可以拿，不过要求高回报小，只能是顺便拿拿而已，比较鸡肋。最后的 41 ～ 50 级升起来就非常困难了，每升一级需要好几万的 XP。这时候推荐大家选择去打一些比较容易拿到高分的模式，例如 Search & Destroy、Demolition、Headquarter 等，运气好碰上对方队伍实力较弱的话就尽量多杀人吧，一轮下来拿个 1 万以上 XP 没有问题。需要注意的是转生后的金钱是不会保留的，所以不要舍不得花。

对付狗狗的方法

本作中的狗狗需要 11 连杀，想叫出来可以说还是难度不低的，但是一旦交出来狗狗也绝对是对得起你努力的连杀奖励，一“口”必杀，十分暴力。可能有些玩家打到现在网战中还没能放出狗狗或者干脆就没见过狗狗，但是只要队里有那种杀 2 死 20 的菜鸟在，那么你想见狗狗一面的愿望恐怕就要实现了……言归正传，狗狗虽然厉害，但也不是一点对付的方法都没有，我们可以通过以下几点尽量的减少狗狗对自己的威胁。

1. 狗狗是绝对不会爬那些直上直下的梯子的，听到对面放出狗以后立刻找一个梯子爬到高处可以安全的躲过狗狗，但是爬上去以后也不能掉以轻心，因为敌人通常也会跟着狗狗的路线一起过来围剿你，在楼梯上放个地雷以确保万无一失，或者把枪口对准楼梯，等敌人一上来便马上干掉。如果此时头上还有敌人的飞机，那你就直接想死后重生以后的事情吧……

2. 如果真是运气够差碰见敌人又有狗又有飞机的话，那么你就只能找一个有顶棚的封闭空间了，最好是仅有一个进出口的那种小房间并且就你一个人在。先在门口安上一颗地雷，然后枪口对准外面开始蹲点，狗狗过来就干掉，完事后立刻往门口扔各种手雷阻挡后续的敌人，配合 Warlord 技能的高级效果后，一共 5 个手雷应该是够用了，之后你只能祈祷不会一只又一只狗狗朝你扑来了，你只要想你肯定不会倒霉到全部的狗狗都往你这扑就好了……

3. 终极必杀——退出房间……因为你的队友们实在是太菜了，再打下去只能是受虐了。要不就是你的对手运气大爆发，一抽箱子就是狗狗，不过这事比中大奖还难。其实这些菜鸟通常有个称号叫作“团灭之星”。

关于消音器

其实根据官方的数据，消音器这种装备是不会减少子弹的威力，但实际情况相信大家都有目共睹。因为国内的网络环境的大条件下，信号问题是广大玩家必须面对的一个问题，而信号的好坏（延迟）不仅影响正常发挥，就连子弹的威力也会受到影响，尤其是装备消音器后。打个比方，2 格黄色信号下，使用 AK74U 这种武器，装了消音器和不装消音器是有天壤之别的。很明显的结果就是，装备消音器后的 AK74U 在两个信号的条件下一般打不死人……是真打不死人，这点相信一直冲锋的玩家应该很有感触。不仅仅限于微冲，就连突击步枪中的 FAMAS、M16、AK 加了消音器后也照样打不死人，只会听见枪枪入肉的那种声音，但就不见人躺下，非常窝火。所以 2 格信号下赢要打下去的话，还是推荐玩家不要装备消音器。

关于 ACOG 准镜的修正效果

如果从《使命召唤 4　现代战争》开始接触《COD》网战的话，那么一定对这种叫做“ACOG”的瞄准镜十分熟悉了。这种 ACOG 准镜不仅可以在突击步枪上装备，就连机枪、狙击枪上也都能使用。但有些玩家可能并不知道，4 代中的 M40 狙击步枪加上 ACOG 后会产生修正效果。具体的“修正效果”指的就是增加威力、增加精准度。可能很多人并不相信这准镜竟如此神奇，但 4 代中的 ACOG+M40 有修正效果是官方承认的，并且在日后的更新中还给修正掉了。本作中的狙击步枪由于准镜都是老式的，开镜后会出现很有时代气息的“凹凸效果”，并且由于对狙击部位要求更为苛刻，所以很多玩家都说这代的狙击枪是彻底废掉了。但只要找到窍门，你会发现本作的狙击枪相比前作可真是有过之而无不及，这窍门就是 ACOG 准镜。

ACOG+L96A1 的特点非常明显，不用憋气、不用十字准心瞄准。ACOG 举枪后针形准镜会有规律地晃动，看见目标后要手动去修正弹道，用俗话说就是“一枪甩到目标身上”。ACOG+L96A1 的最佳射程是在中远距离，目标大，瞄准方便，如果距离稍远，即使是射击固定目标也比较困难，尤其是趴下的或者是躲在掩体后面的一些敌人，中弹面积小、加上准镜本身的晃动，需要非常精细的微操，一定要轻轻地推摇杆，力度稍微一大加上晃动的偏差就肯定无法命中目标了。另外，要缩小准镜的偏差，巧妙地运用左摇杆，靠小小的几步移动来补正针尖的位置也是非常关键的。使用 ACOG+L96A1 的狙击手大多不会在后方躲躲藏藏，反而通常他们总是冲在最前沿，甚至会近距离和持有微冲、突击步枪等连射武器的敌人正面对枪。如果碰见狙击高手，其威慑力是非常可怕的，使用 ACOG+L96A1 的高手其命中率可以达到 50% 左右，这绝对是一个令人胆战心惊的命中率了，枪声响起后的瞬间不是你死就是我亡……本作 ACOG 的修正效果依然是非常明显的，这里提供一个简单的方法各位可以去自己亲身验证一下，信号相同的情况下用 M16 装备 ACOG 后射击，对比不装备 ACOG 的 M16 你会发现一点三连发杀死敌人的几率明显增加了很多。

★ 关于 PRO 技能的升级推荐 ★

高级技能的升级条件一般有 3 点，而且都算是比较麻烦的了，不过升级后的效果对于以后的战斗非常有帮助，尤其是那些一直追求转生的玩家。就我个人的经验来说，一开始就去玩抢旗模式，一把 MP5K＋双配件，主要针对 Warlord 和 Marathon 这两个技能的高级效果。抢旗的时候最好有队友配合，比如他抢到旗帜后可以通过手雷自杀把旗帜送给你，随后反复 15 次即可。而且像“一次炸死 2 个敌人”、“手雷干掉 10 个敌人”等等都是比较好完成的，主要还是抢 15 次旗帜。完成后差不多已经 17 级左右了，此时再去打 Search & Destroy 模式来快速完成“开场第一个杀敌，反复 10 次”。差不多到 25 级左右就能解开这两个技能的高级效果了，之后多带一个手雷和一个战术手雷，发挥无限快跑的优势，在任何模式下都能让你如虎添翼了，赚取 XP 的速度也会大幅提升。

三大类技能的搭配心得

由于这次的技能极为平衡，使得组合的方法更为多样化，这里提供一些组合方式。

注：这是笔者自身的心得，带有强烈的主观感受，非新手向。

★ 一类技能详解 ★

喜欢冲锋的玩家：一类技能中无疑只有三个选择——Lightweight、Scavenger 与 Ghost。先说说 Ghost，一般单独出去打的话，Ghost 是优先选择的技能，因为太过靠前并且暴露在敌人的雷达之下是非常愚蠢的行为，冲锋的意义不是让你去送死。另外武器上可以装备消音器。但当有同伴做掩护时，例如在我方有强大的地对空萨姆导弹时，此时再装备 Ghost 的话就显得过于浪费，可以选择 Lightweight 来加快移动速度，Flak Jacket 与 Hardline 也可以考虑。而 Scavenger 技能主要看玩家使用的武器而定，例如 AK74u 初始弹药足够杀出狗，但像 Kiparts（橡木微冲）这种武器本来子弹就少，而且射速奇快，干掉五、六个对手算是极限了，此时不得不靠装备 Scavenger 来补充弹药。当然你可以说去捡枪，但捡回来的枪你未必用得顺手吧？而且如果二类技能配合 Warlord 的话，那么手雷和战术手雷是永远都扔不完的，前提当然是你不死。

喜欢游击战的玩家：同样第一类的技能优先选择 Ghost 与 Scavenger，因为在较大的地图中游击战，重生点比较不合理，有时后敌人会突然从后方出现，所以此时暴露在雷达上就比较麻烦了，此外武器最好也是带消音器的。Scavenger 技能的好处就是在游击战中保持弹药不会下降。另外玩家还可以考虑 Hardline，一旦出了空投后可以通过高级效果反复抽奖。

★ 二类技能详解 ★

喜欢冲锋的玩家：二类技能中很明显只有 Steady Aim 和 Warlord 能够有选择的余地，那么你会问为什么不用 Sleight of Hand 呢？难道 Sleight of Hand 对于喜欢冲锋的玩家来说不重要么？这里我可以很明确的告诉你，Sleight of Hand 是二类技能中最没有实用价值的技能。首先来看看你需要使用到 Sleight of Hand 的两种情况。第一个情况无非是打完整个弹夹后可以快速换弹，在战斗中能发生这种情况只有两种可能，第一就是你的枪法太臭，打完一整个弹夹都没打死人，第二就是敌人太多，一下子碰见三、四个敌人导致你打完整个弹夹。前者我只能说你太菜了……而后者我们可以装备长弹夹来避免子弹不够用，而且要知道打完整个弹夹后再换弹时会有一个很明显的拉枪栓动作，用了这个技能反而难以取消。第二种情况是让你举枪速度加快，试问近战时你还会傻到举起枪瞄准了后再去打？很明显大家都是直接盲射，那么你不会装备 Steady Aim 么？中距离的情况就不好说了，不过还是个人技术占主导地位，而远距离更无实用价值，你拿微冲和突击步枪对磕是一种脑残行为……很明显二类技能中装备 Warlord 才是上上之策，高级效果可以携带 3 个战术手雷和 2 个普通手雷，开场后 10 秒内杀敌的几率提高一半，而且 3 个战术手雷大大提高你的战斗力，纯粹的玩枪战只是死脑筋，知道用手雷配合才是真正的高手。而且 Warlord 技能还能让你的武器上装备 2 个配件，一个长弹夹与一个消音器，何乐而不为呢？Steady Aim 这个技能主要是看微冲的性能，下文会着重阐述 MP5+Steady Aim 这种比较特殊的组合。

喜欢游击战的玩家：很明显对于这类玩家来说，同样只有 Warlord 这个技能才是上上之选，游击战最重要的就是移动，打一枪换一个地方，所以武器上的配置最好装上消音器，而通常一些玩家对默认准据不是太熟悉，中远距离往往依靠红点准镜才能打得准，所以正好选择 Warlord 技能。3 颗战术手雷与 2 颗普通手雷在关键的时候还能起到保命作用。

★ 三类技能详解 ★

喜欢冲锋的玩家：很明显只有选择 Marathon 的余地，无限奔跑的能力是非常重要的，可以快速绕后，逃跑的时候也更为方便。Ninja 被削弱太多，小地图中好无用武之地；Second Chance？这只是有侥幸心理的人才会装备的技能，有时是能够猥琐掉对手，但绝不是高手的风范，救人的时候被一炸二不是闹着玩的；Hacker 可以用 Flak Jacket 顶替；Tactical Mask 虽有点小用处，但实在没有 Marathon 那么好用，而且近战时一般不给别人扔战术手雷的机会，就算扔出来了，我就不能还一个回去？大家都动不了或者被晒瞎，那只有看谁回复得快了。

喜欢游击战的玩家：第三类技能的选择就比较多样化了，游击战虽然要打一枪就跑，但不需要长时间跑个不停。所以这里可以选择 Hacker 和 Second Chance，前者避免被地雷阴掉，后者万一被敌人打到后还可以等待队友的救援。

★ 特殊组合 ★

MP5K+Steady Aim：其实 MP5K 仍然是一把非常好用的微冲，初来乍到，大家可能会对这把枪有明显的抵触情绪，射速比较慢、精准度也不行，但这把枪却是所有微冲中盲射时最准的一把（大家可以自己试验一下）。有时候中距离照样可以不抬枪直接扫射，配合长弹夹的话效果显著，片刻之间放倒两、三个敌人也不是不可能。加了 Steady Aim 后更是效果显著，配件则选择提高射速，这样一来能够保证你在见到敌人的第一时刻抓住先机，省去了抬枪这个动作。

M16+ACOG：大多数人对 M16 一梭子打不死人怨声连连，除了尽量打得准外，我们还可以通过装备 ACOG 来大幅度提高一梭子干掉对手的几率。前文中已经说过这种特殊准镜的修正作用。而且 ACOG 举枪后不会抖动，这样一来可以大大增加秒杀对手的几率，不过有时碰见信号差的情况必须打上两梭子，加了消音器后甚至会出现 3 梭子（9 发子弹）都打不死人的情况。

网战地图解析

这次的网战由于平衡性较好，而且地图设计比较严谨，下面着重为各位传授传统 Team DeathMatch 模式下的作战经验。

ARRAY 尺寸：大

这张地图的特点就是比较大，非常适合一些突击步枪发挥，AK47、FAMAS、G11、M16 等等，还得当心随时出现的狙击手。不过总体来说这张地图稍稍对 Spetznas 方有利，因为距离中间的控制中心比较近，一上来直冲控制中心就能抢占 3 个有利位置，这里视野开阔而且紧密相连，惟一要注意对手可能从下面的通道冲上来。

要点 1：Black Ops 在 C3 区域里扔手雷有技巧，差不多靠近卫星后跳扔手雷，手雷从卫星旁边穿过，正好可以落在对面的汽车旁边，这样一来利用汽车爆炸能够巧妙地炸死对手。

要点 2：Black Ops 在 B3 区域里也是利用汽车来炸死对手，不过这里比较开阔，一般不会轻易靠近。

要点 3：A3 区域是一个很高的平台，是狙击的理想场所，不过这里的位置太过暴露，Team DeathMatch 里还是不要上去为好。

要点 4：A2 区域是一条小路，这里只有一块突出的岩石挡住，对于 Spetznas 比较有利，视野贯穿 A3、B3、A4、B4 大片范围。

CRACKED

尺寸：中

典型的“三排建筑”地图，比较平衡，对哪一方都没什么优势可言。如果硬要说的话，稍稍对 SOG 方比较有利，地图上的 B3 区域有两个比较有利的位置，视野好，一般是狙击的理想场所。这张地图使用什么枪械都行，比较考验配合。

要点 1：地图中 C3 区域的小房间是两方最早碰头的地方，所以手雷别吝啬往里扔吧。
要点 2：SOG 开场后主要沿着地图的右侧而下，因为有 B3 区域提供掩护。而 NVA 则主要从地图的左侧而上。
要点 3：拿着微冲的同学尽量不要往中间的两条马路上晃悠，尽量依着房间挨个前进。

CRISIS 尺寸：大

很明显这张地图对 Black Ops 方有利，不过若 Spetznas 想采取保守的打法，那么只要守在 D4 区域闭门不出即可打持久战。武器还是推荐突击步枪为主。另外这张地图主要分 4 个通道，中间上下层各一个，左右各一个。

要点 1：中间的 C3 区域是最早能够碰头的地方，扔几个闪光或手雷是绝对会有收获的，当然出门时也得小心踩中地雷。
要点 2：B3 区域是一个典型的狙击点，长长的楼梯，开阔的视野。不过一旦被发现就等着挨炸吧，另外这种直上直下的楼梯就是可以完全无视狗狗的理想地点。
要点 3：地图下方的 E4 区域有一个很高的平台，同样是理想的狙击点，这里的平台比较开阔，可以多待一会。后边则是一条长长的破烂管道，非常隐蔽。
要点 4：C3 区域与 D3 区域的上层是连在一起的，C3 区域上有 2 个比较有利的位置我已标明，在这里可以俯视后方一大片区域，还能看见 B3 区域的狙击点。

FIRING RANGE

尺寸：小

俗称“训练场”的地图，其实这张地图还是设计得比较有特色，大家可以看见训练场中会有很多移动靶子。这些东西会在窗户、转角处来回移动，给人造成错觉。地图虽小，但对于双方来说都是非常公平的，开场后从扔手雷的地点处就能看见对面的敌人，非常适合微冲发挥的一张图。

要点 1：Black Ops 方在 D3 区域里有个小房间，上层是一个比较有利的位置，和 Spetznas 方 C3 区域二层形成对峙态势。
要点 2：Black Ops 方开场后主要从地图的左侧而上，而 Spetznas 方开场后主要从地图的右侧而下。
要点 3：由于地图比较小，所以重生点就显得比较混乱，在实战的时候要随时提防身后。

GRID

尺寸：小

同样是一张比较小的地图，其实地图的尺寸应该是中才对。右侧大块平地，而且树木很多，凹凸不平的地势很多，狙击手最佳的出没地点。中间则有两幢建筑，最左侧则是变电站，总体来说适合任何枪械发挥。

要点 1：Spetznas 方开场后扔手雷的地方比较占优，不过只要熟悉了位置，对面的 Black Ops 狙击手很容易就能干掉贸然探头扔手雷的敌人。
要点 2：地图右侧的 B4、C4、D4 区域比较开阔，一旦敌人出了直升机这里可不是久留之地。
要点 3：仔细观察地图中会发现很多油桶，只要将这些油桶诱爆是可以炸死敌人的。
要点 4：地图中同样有很多汽车，注意不要老待在汽车旁边，不然直接被炸死。不过中间的一辆汽车是不会爆炸的（后面有楼梯的那辆）。

HANOI 尺寸：中

TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
RESEARCH
XBOY

这张地图给人只有一个感觉——乱。此图的特点就是房间多，窗口多，而从窗口外可以看见很多地方，隐蔽的角落非常多，很容易就会被阴死。而且房间里的入口处大多有地雷等着人去踩。

要点 1：其实地图中扔手雷的位置不算太理想，应该说开场后大家都不会马上扔手雷，而是冲进房子里一阵厮杀。

要点 2：SOG 方初生点旁边就是一个小屋，这里是理想的龟缩地点。

要点 3：同样 NVA 初生点旁也有一间阁楼，也是龟缩地点之一。

要点 4：无论是 SOG 方还是 NVA 方，开场后争夺的焦点必定是 C2、C3 区域中的这个房间，这里地势比较好，有三个有利位置，而且能看到地图中的大部分区域。

HAVANA 尺寸：中

也是一个比较乱的地图，不过分界线倒是比较明确，中间一条大马路。小房间一个挨着一个，地势错综复杂，每一个转角每一个入口处总会有触雷的危险。不过这张图的重生点比较有规律，只要队伍不是拉得太过分开，一般会在 D1 与 A3 区域不断重生。

要点 1：开场后 Black Ops 方一般会直接从左侧直接而上，然后绕到 Spetznas 方的初生点，而 Spetznas 方的路线则相反。
要点 2：E3 和 A3 两块区域是对应的狙击点，这里的视野能够看见整条马路，不过相信在这张地图中横穿马路的玩家应该相当少吧。
要点 3：C4 和 B2 区域的二层小房间也是互相对应的，其实在这种狭小的地图中是非常适合榴弹、RPG 等爆炸性武器的发挥。

JUNGLE 尺寸：大

少有的一张丛林环境地图，场景比较大，而且杂草树木丛生。场景虽大，但基本上只有三条大通路，所以开场后的行进路线还是很明确的。此图比较适合狙击手发挥，不仅有理想的狙击点，就算打移动战的话也不会非常吃亏。

要点 1：NVA 方从初生点处可以移动到 B3 区域，桥上是对 NVA 方有利，而且前面有油桶可以打爆，跳下桥后可以快速绕到敌人的后面。
要点 2：C3 区域是 SOG 方的一个有利狙击点，这里的视野极其开阔，能够俯视一大片区域。不过上面的地方比较小，一旦让敌人靠近后很容易挨炸。
要点 3：C3 区域中间是一条狭长的小道，前面直通断桥，后面则连接小屋。这个地方比较隐蔽，可以透过帆布看见对面狙击点的情况，而且可以把手雷扔过去。

LAUNCH 尺寸：中

俗称“导弹基地”，是一张几乎全都对称的地图，对于双方来说都没什么优势可言。而且打到一半时上方的导弹会慢慢升起，此时全屏幕都会出现晃动，玩家如果靠得太近的话会直接被导弹的尾焰烧死。另外地图的中央主要分成 3 条通路，而且这里障碍物很多，而且由于有高低差，所以很容易被人偷袭。

要点 1：地图中央的一个小平台可以通过楼梯爬上去，位置比较隐蔽，但很容易被手雷炸死。
要点 2：因为地图比较复杂，玩家可以通过装备 Scavenger 技能来捡取大量手雷。
要点 3：发射井后方有两段楼梯其实是相通的，仔细观察楼梯下方有一段隐藏的管道可以通过，而且站在此处可以俯视下方大片区域。
要点 4：这张地图的重生点同样比较有规律，一般情况下都是在初生点处不断重生。

NUKETOWN
尺寸：小

俗称“核弹小镇”，因为比赛结束后整个地图都会爆炸。这张的地图主要就是两幢建筑，场面异常混乱，而且重生后 5 秒内再次挂掉的几率很高。不过相对地整个战斗的节奏要比其他地图快许多，非常适合微冲、霰弹枪这种近战武器发挥。

要点 1：地图中的重生点非常混乱，看见队友压得很前面的话就得小心敌人从后方突然出现了。
要点 2：两幢建筑的二层都是有利位置，而且隔街对望。
要点 3：其实对付躲藏在窗口后的敌人，可以只用用火箭筒等武器，或者爆炸弓箭也行。
要点 4：装备 Warlord 技能出高级效果，开场后两颗手雷保证你有七成几率拿到“First Blood”。

RADIATION

尺寸：大

地图相对比较大，而且隐蔽的位置较多，出入口直通下层地道，可以说是一张四通八达的地图。另外中央的发射井是可以随时开关的，上下两幢建筑保持对峙，比较适合突击步枪发挥的一张地图。

要点 1：Spetznas 方初生点前面的 C3 区域里是一段高低差楼梯，防守起来非常容易，中间还有一个有利位置能够俯视前方大片区域。
要点 2：Black Ops 方初生点前同样是一个封闭的控制室，砍碎玻璃窗后和对面的 C3 区域形成对峙。
要点 3：控制室后方其实有大片区域，边缘处还有楼梯，不过这里的位置比较远，一般没什么人会去那，而在埋雷模式里就得提防上头有人躲着。

SUMMIT

尺寸：中

又是一张雪地场景的地图，同样是比较对称的地图。中间一个大厅，左右两侧各有一条小路，非常适合微冲发挥的地图。另外由于建筑物非常多的关系，连杀奖励不推荐空中载具，尤其是 9 连杀的 Chopper Gunner，只要敌人躲厚实的钢板后面几乎杀不死什么人。相反 8 连杀有穿墙功能的 Rolling Thunder 就要实用许多。

要点 1：开场后扔手雷有技巧，扔手雷要跳扔，然后从上方穿过中间的大厅。

要点 2：两方最早碰头的地方就是中间大厅的一段楼梯走廊，进去前先用战术手雷开路。

要点 3：重生点很有规律，大多集中在 A3 与 E3 这两块区域里。

VILLA 尺寸：大

俗称“花园”的地图，也是一张环境复杂的地图，而且场景比较“长”。不过因为场景很复杂，所以绕后路是最理想的战术，而且重生点难以预测，压得稍稍过前就会让敌人从后方出现。

要点 1：Spetznas 方开场后有 3 条路线能够快速绕后路，但也得小心敌人在路口处放置的地雷。
要点 2：这张地图总体来说还是 Spetznas 方比较有利，应为处生点处有许多建筑能够躲藏，而 Black Ops 方大多在空旷的平地上。
要点 3：地图上有 4 处有利位置，都是理想的狙击点。

WMD

尺寸：大

这张地图的特色就是打坚守战，双方都有有利位置与地形，形成相互对峙的形式。而且狙击点的位置都比较隐蔽，不太适合微冲发挥的一张地图。

要点 1：双方扔手雷仍然有技巧，Spetznas 方开场后来到 C2 区域，要躲在掩体后面扔手雷，手雷正好穿过玻璃窗扔进房间。
要点 2：Black Ops 方扔手雷则在 D2 区域的房间中扔到 C2 区域前的楼梯，同样要穿过窗户。
要点 3：地图中 D2 与 A4 两块区域是双方理想的狙击点，不过 D2 的位置比较高，一旦上去了要下来就比较麻烦了。
要点 4：D3 与 C3 两个房间有不同之处，D3 的房间虽小，但防守起来比较容易。而 C3 的有利位置虽多，但有两个通道，一个人很难兼顾。

■ 全武器弹数一览

微冲	基本弹夹容量	最大弹夹容量
MP5K	30	45
Skorpion	20	30
MAC11	20	30
AK74u	30	45
Uzi	32	48
PM63	20	30
MPL	32	–
Spectre	30	45
Kiparis	20	30

突击步枪	基本弹夹容量	最大弹夹容量
M16	30	45
Enfield	30	45
M14	20	30
Famas	30	45
Galil	35	50
AUG	30	45
FN FAL	20	30
AK47	30	45
Commando	30	45
G11	30	45

机枪	基本弹夹容量	最大弹夹容量
HK21	30	80
RPK	40	75
M60	100	200
Stoner63	30	100

狙击枪	基本弹夹容量	最大弹药携带数
Dragunov	10	15
WA2000	6	12
L96A	5	10
PSG1	5	10

手枪	基本弹夹容量	最大弹夹容量
ASP	7	–
M1911	7	14
Makarov	8	12
Python	6	–
CZ75	12	18

■ 全武器伤害数值一览

武器	最大伤害	最小伤害
微冲		
MP5K	40	20
Skorpion	50	20
MAC11	30	20
AK74U	40	20
UZI	30	20
PM63	40	20
MPL	40	20
Spectre	40	20
Kiparis	40	20
突击步枪		
M16	40	30
Enfield	40	30
M14	50	40
FAMAS	40	30
GALIL	40	30
AUG	40	30
FN FAL	50	40
AK47	40	30
COMMANDO	40	30
G11	40	30
机枪		
HK21	30	30
RPK	40	40
M60	50	50
STONER 63	40	40
狙击枪		
DRAGUNOV	70	70
WA2000	70	70
L96A1	70	70
PSG1	70	70
手枪		
ASP	40	20
1911	40	20
Makarov	40	20
Python	50	30
Python Snub	40	30
CZ75	40	20

文 雷电　美编 anubis

辐射 新维加斯	Bethesda/Obsidian	动作角色扮演
X360 Fallout：New Vegas		美版
2010年10月19日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

Fallout NEW VEGAS

由制作过《辐射》前两作的众多制作人组成的黑曜石工作室（Obsidian）应该是最适合开发《辐射》新作的小组，这次 Bethesda 将资料片性质的本作交由黑曜石开发，继承了次世代新生《辐射 3》的躯壳，植入系列巅峰《辐射 2》的灵魂，这款《辐射　新维加斯》再一次诠释了美式角色扮演游戏自由的真正形态。“选择与结果”是游戏剧情表现的最大特点，玩家的选择不同，导致的流程走向也不同，剧情的发展、NPC 对你的态度、你自己在整个游戏世界中的地位都会发生根本上的改变，通关时二十多个结局片段根据你之前的旅程组合在一起，逻辑缜密，剧情派玩家可以在本作中得到彻底的乐趣。游戏主线任务达到 20 小时以上，70 多个支线任务几乎每个都和主线中的某个任务一样庞大，还有超过 90 个自由任务以及将近 100 个挑战等着你去完成，丰富的隐藏要素被安置在庞大的世界之中，整个游戏展开之后，玩家便会深深沉迷于这个细节丰富至极的莫哈韦沙漠废土之中，体验一段“异尘余生”。

基本系统

基本操作列表	
X360 按键	作用
方向键上	切换弹药种类
方向键其他方向	对应物品快捷键
左摇杆	移动
右摇杆 zxd	视角
LB	在第一人称和第三人称之间切换视角，按住推右摇杆可以旋转查看
LT	枪械精确瞄准；近战格挡
LS	蹲下
RB	进入 VATS 模式
RT	攻击
RS	捡起、放下东西
Y	跳
X	上弹。按住为收起武器
B	打开 Pip-Boy。按住为打开 Pip-Boy 上的灯（手电）
A	互动

基本属性数值——S.P.E.C.I.A.L.

“《辐射》系列”的核心系统——S.P.E.C.I.A.L.，每个字母代表人物的七种基本数值之一，基本数值由玩家在游戏之初自由分配。初始人物可以将 40 点总点数分配给以下七项基本数值，每个基本数值最少要有 1 点，每种基本数值对人物的影响如下表：

缩写	全称	属性	相关的特性	相关的技能
S	Strength	力量	负重上限	近战武器
P	Perception	感知力	罗盘感知范围、命中率	爆炸武器、能量武器、开锁
E	Endurance	耐力	生命值、抗性	生存、空手战斗
C	Charisma	魅力	同伴的勇气和性情	交易、说服力
I	Intelligence	智力	升级时获得的技能点数	药物、修理、科学
A	Agility	敏捷	AP 行动点数、速度（掏出武器、上弹和奔跑）	枪械、潜行
L	Luck	幸运	所有武器暴击几率、敌人的小失误	所有技能点数（较少）

S.P.E.C.I.A.L. 基本数值对于初始技能点数的影响，基本数值是相关技能初始数值的直接影响者，幸运以外的数值每一点会增加“相关的技能”2 点，幸运值每提高一点会对所有技能加成，加成表如下。

S.P.E.C.I.A.L. 数值	幸运外的技能点数加成	幸运对技能点数的加成
1	技能 +2	技能 +1
2	技能 +4	技能 +1
3	技能 +6	技能 +2
4	技能 +8	技能 +2
5	技能 +10	技能 +3
6	技能 +12	技能 +3
7	技能 +14	技能 +4
8	技能 +16	技能 +4
9	技能 +18	技能 +5
10	技能 +20	技能 +5

经验值和升级

游戏中完成很多行动都可以获得经验值（XP），比如完成任务、杀人或生物、开锁和骇客终端、完成说服、完成挑战等等。升级所需的经验值每级都不相同，逐级递加，可以在 Pip-Boy 的 STATS 一页右上角查看升级的 XP 总值和当前 XP。算法是，从初始的 1 级升到 2 级需要 200 点，升到 3 级需要再获得 350 点，到 4 级为 500 点，到 5 级为 650 点，到 6 级为 800 点，到 7 级为 950 点……也就是每次升级都需要获得（上一级升级所需点数 +150）点的 XP 点数，升满 30 级需要 XP 总数为 66700 点。取得 Sweft Learner 这个 PERK，可以让任何可取得 XP 的行动多得 10% 经验，包括任务 XP（WELL RESTED 不能提升任务 XP），不过满级为 30 级，想玩长时间的话，每个角色早晚都要升满，所以不用浪费一次机会学这个 PERK。另外，相同行动获得的 XP 不会因为你的等级提升而变少，因此可以不必因为 XP 问题而在乎支线任务的先后顺序。

核心模式 Hardcore

在游戏刚开始，创建角色后要离开 Mitchell 医生的房间时系统会问你是否要开启 Hardcore 模式，在此时选择 Yes 开启并全程不关闭通关才能开启对应的 Hardcore 成就，如果不要这个成就的话，游戏流程中任意时刻都可以关闭 Hardcore 模式进入普通模式，但是一旦改回去就再也无法回到 Hardcore 模式下了。该模式下有如下区别：

1. Stimpak 的恢复效果不会瞬间完成，也是随着时间恢复。

2. 残废的肢体只能通过 Doctor's Bag 或 Hydra 两种药品恢复，也可以找医生恢复。

3. 绝大部分弹药都有重量，这让你要更加注意携带的物品。

4. 同伴会死亡，死了就活不过来了。正常模式下只会失去意识一段时间，战斗结束后又恢复。

5. 脱水、饥饿和睡眠不足都像辐射一样会对角色产生影响，随着时间经过，角色会产生这些症状，并逐渐加重，要喝水、吃东西和睡觉保持在健康状态。出现状况时，画面左下角生命条上方会有对应的 H2O＼FOD＼SLP 三个提示。这是 Hardcore 模式中的难点之一，但是这也给玩家挑战废土生存带来更大的乐趣，应对方法就是尽量增加生存技能（Survival），随身带好食物、水，找一个自己的家，随时可以快速旅行回去休息。

核心模式各种生存状况							
	脱水（Dehydration）H2O		饥饿（Starvation）FOD		睡眠不足（Sleep Starvation）SLP		
数值	状况	效果	状况	效果	状况	效果	警告
0–199	正常	无	正常	无	正常	无	无
200–399	Minor Dehydration	耐力 -1	Minor Starvation	力量 -1	Minor Sleep Starvation	敏捷 -1	暗色
400–599	Advanced Dehydration	感知 -1，耐力 -2	Advanced Starvation	力量 -2，魅力 -1	Advanced Sleep Starvation	敏捷 -2，智力 -1	明亮
600–799	Critical Dehydration	感知 -1，耐力 -3，智力 -1	Critical Starvation	力量 -3，魅力 -2，感知 -1	Critical Sleep Starvation	敏捷 -3，智力 -2，耐力 -1	红色
800–999	Deadly Dehydration	感知 -2，耐力 -3，敏捷 -1，智力 -1	Deadly Starvation	力量 -3，魅力 -2，感知 -2	Deadly Sleep Starvation	敏捷 -3，智力 -2，耐力 -2	闪烁的红色
1000	Lethal Dehydration	死亡	Lethal Starvation	死亡	Lethal Sleep Starvation	死亡	无

导出数值

游戏之初，基本数值之外的导出数值都不是由玩家自己分配的，而是根据基本数值，通过加成公式计算出来的，他们包括最大行动点数、负重上限、暴击率、防御、生命值、空手伤害、毒和辐射的抗性、移动的速度等。之后通过升级和特技（Perk）可以继续增加导出数值。

生命值 Hit Point

画面左下方显示角色的生命值。耐力为 1 时生命值为 120，之后每点耐力增加 20 点生命值上限。角色每升一级上限增加 10 点。角色的每个部位都有耐久值，单个部位受到累计伤害达到一定 HP 时就会残废（Crippled），具体对应关系如下表。

身体部位	耐久值（人形敌人）	玩家
头	20%	75%
躯干	60%	255%
手臂	25%	100%
腿	25%	150%

比如一个人形敌人的 HP 为 100 点，那么攻击他的头部，累计 20 点 HP 伤害后他的头就残废了。因为角色可以恢复生命值，如果你的生命值为 200 点，那么头部残废所需积累的伤害为 150 点。

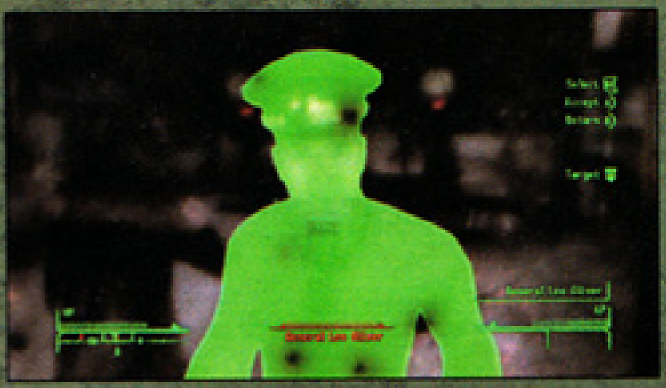
毒和辐射 Poison & Radiation

与毒和辐射相对的是角色的毒和辐射抗性。一个耐力为 1 的人物，毒和辐射抗性为 0%，之后每增加 1 点耐力，毒抗性增加 5%，辐射抗性增加 2%。吃有辐射的食物和接近有辐射的区域时，画面右上角显示当前每秒增加的辐射量。降低辐射值的方法是吃相应的药品，比如 RadAway，或者花钱请医生治疗。积累的辐射值对人物的影响如下：

辐射值	影响
0 到 199	无影响
200	减 1 点耐力
400	减 2 点耐力、1 点敏捷
600	减 3 点耐力、2 点敏捷、1 点力量
800	减 3 点耐力、2 点敏捷、2 点力量
1000	直接死亡

行动点数和避难所辅助瞄准系统 Action Point & V.A.T.S.

画面右下方显示角色的 AP，只有进入 VATS 模式展开行动才会消耗 AP，一个敏捷为 1 的人物的最大 AP 是 68 点，之后每增加 1 点敏捷，AP 上限就增加 3 点，最高为 95 点。视野内有敌人时按 RB 进入 VATS(避难所辅助瞄准系统) 模式：左摇杆选择目标身体部位；右摇杆切换目标；按住 RB 可以扫描出当前所有目标（绿色），此时也可以通过右摇杆更好地切换目标；RT 锁定一次射击，不同枪械射击消耗 AP 不同，越大型的枪械所需的 AP 越多，只要 AP 足够就可以在一次 VATS 中锁定多次射击；A 确定进攻；B 取消一次锁定，在没有锁定时为退出 VATS。使用一些药品可以暂时增加角色的 AP 上限，比如 Sugar Bombs 和 Jet。在即时战斗状态下，AP 会缓缓恢复。



负重 Carry Weight

大部分物品都有重量，负重上限直接限制了携带在身上的道具数量。一个力量为 1 的人物的最大负重是 160 磅（LBS），之后每增加 1 点力量，负重增加 10 磅，通过增加力量可以达到 250 磅的负重上限。

暴击率 Critical Chance

每点幸运增加 1% 的暴击率，决定暴击率的除了幸运之外，还有枪械的使用情况、人物的特技、V.A.T.S. 的加成（增加 15%）、潜行状态的加成等等。一般情况下暴击的伤害是普通时的两倍。

武器状况和伤害阈值 CND & DT

一把武器的正常攻击伤害数值 Damage 缩写为 DAM，武器的状况 Weapon Condition 缩写为 CND，CND 直接影响实际伤害数值，CND 显示为一个长条，长条的 3/4 位置有一条虚线，那就是 CND 75% 的界限，CND 大于 75% 时实际伤害等于 DAM，小于 75% 时，每降低一点 CND，实际 DAM 降低 0.67%。CND 为 0 时无法使用武器。使用相同种类的武器装备做材料可以修理目标武器装备。

伤害阈值 Damage Threshold 缩写为 DT，每个角色都有 DT，护甲直接为角色提供 DT，实际 DAM 大于 DT 的数值才是真正对目标造成的 HP 伤害。比如一把武器的实际 DAM 为 15，目标的 DT 为 10，那么造成的伤害就是 5 点。命中目标其血槽（画面正下方）左侧会显示一个小盾牌，不过即使 DAM 和 DT 相当接近甚至小于 DT 时，武器也会对目标造成最低伤害，只是伤害非常非常小。

另外，Anti-Material Rifle（反器材步枪）无视 DT，直接造成伤害。各种穿甲弹种可以抵消一些 DT。潜行攻击抵消的 DT 为当前武器 DAM 的 25%，非常可观。

移动速度 Moving Speed

玩家的移动速度受到以下三点影响：

1、负重情况。当玩家携带的物品超过自己的负重上限时，游戏会提示你已经 Over-encumbered，此时玩家只能以接近爬行的速度前进，并且不能快速移动（Fast Travel）。这时候可以扔掉一些东西让负重保持在正常状态。另外一个方法就是吃些增加力量的药暂时提高负重上限可以正常移动后，快速移动到自己的家，把东西存起来。

2、护甲的不同等级都会影响玩家的移动速度，护甲分为轻（Light）、中（Medium）、重（Heavy）三种，轻甲几乎不影响玩家的移动速度，越重移动越慢，非常明显。玩家可以将护甲设定在快捷键上，移动时脱掉重护甲，遇敌时迅速穿上。

3、举着双手武器跑速度慢，收起来才不影响，单手武器几乎没有影响。

技能 SKILLS

通过不同的技能组合，玩家会有不同的游戏方式。初始技能点数按如上所述的规则由人物基本数值决定，最低为 7 点，因为技能起始数值由人物的基本数值决定（上面表格已经列出），每个技能最低为 7 点，最高为 100 点。游戏初不能自由分配技能点数，只能通过分配基本数值和选择特征技能来改变技能点数分配，创建人物时还可以选择 3 个特征技能（TAG SKILL），这三个技能将得到比其他技能额外多出的 15 点起始点数（和《辐射 2》不同，《辐射 2》中的特征技能，消耗升级时获得每个技能点数可以增加两点特征技能）。之后流程中，玩家每升一级将得到一定的技能点数，可以随意分配，获得的点数和智力相关，智力为 1 时获得 10.5 点，之后没提高 1 点智力，增加 0.5 点，“半点”会累计到下次升级中。

技能名	中文名	关联的基本数值	影响
BARTER	交易	魅力	影响交易成交的价格，在与人交易时自动调整为对应你的交易技能的价格。
ENERGY WEAPONS	能量武器	感知力	影响使用 Energy Cell、Fusion Cell 或 Flamer Fuel 等弹药的能量武器的准确度和伤害，图标是一个闪电。值得注意的是，激光武器（Laser）射速快，但威力小；离子武器（Plasma）威力大，但射速慢。脉冲武器（Puls）对机器人特效。
EXPLOSIVES	爆炸武器	感知力	影响埋设地雷的成功率和伤害，投掷手雷等投掷式爆炸武器的准确度（直接掉到敌人脚下或滚得很远）、爆炸时间和伤害。同时还影响拆地雷，接近地雷后发出哔哔声，该技能越高，爆炸的时间越晚，也就是哔哔声持续时间越长。
GUNS	枪械	敏捷	影响使用实弹的武器的准确度和伤害。另外，很多重型武器对角色的力量有需求（Pip-Boy 中可以查看），未达到力量要求也可以使用该武器，但是精准度和伤害会下降。
LOCKPICK	开锁	感知力	达到一定数值才可以打开相应级别的锁，分别为 0 点对应非常简单（Very Easy）、25 点对应简单（Easy）、50 点对应中等（Medium）、75 点对应困难（Hard）、100 点对应非常困难（Very Hard）。开锁技能还影响正确开锁的角度（手动）和自动开锁的成功率。
MEDICINE	药物	智力	影响使用针筒（Stimpak）、医疗包（Doctor's Bag）、RadAway 等恢复道具时恢复的效果。药物达到 100 时，Stimpak 恢复血量为 200%。
MELEE WEAPON	近战武器	力量	影响所有拿在手里的近战武器的命中率和伤害，同时也影响使用近身武器时格挡的强度（格挡直接转化为 DT）。
REPAIR	修理	智力	使用同种武器修理目标武器，不像《辐射 3》中修理技能影响修理可以达到的最高 CND 状态，《新维加斯》中，所有角色都可以将武器 CND 修理到 100%，修理技能影响每次修理恢复的 CND 量。提供在 Reloading Bench 上完成的更多组合公式。
SCIENCE	科学	智力	达到一定数值才可以骇客相应等级的电脑终端。分别为 0 点对应非常简单（Very Easy）、25 点对应简单（Easy）、50 点对应中等（Medium）、75 点对应困难（Hard）、100 点对应非常困难（Very Hard）。提供在 Workbench 上完成的更多组合公式。
SNEAK	潜行	敏捷	影响你潜行时可能被发现的几率和偷东西的成功几率。潜行时射击命中敌人必发动暴击
SPEECH	口才	魅力	说服别人时，口才是最多用到的。很多战斗都可以通过超高的口才完成特定对话，从而避免战斗直接获得成功。
SURVIVAL	生存	耐力	影响你从食物上获得恢复生命值的多少，提供更多的组合公式。提供在 Campfire 上完成的更多组合公式。
UNARMED	空手格斗	耐力	影响空手或装备拳套等类似武器时的准确度和伤害，空手格斗技能的 25% 直接转换成空手伤害 DAM，如果佩戴拳套等武器就在转换的 DAM 基础上增加武器 DAM。该技能同时也影响空手和佩戴拳套时格挡的强度。25 点开始可以使出 Uppercut，50 点可以使出 Cross，还可以学会 Khan Trick、Legion Assault、Ranger Takedown 和 Scribe Counter 四个特殊攻击（Perk）。

废土生存指南

开锁 LOCKPICK

使用撬锁工具（Bobby Pin）开锁进入迷你游戏，转动左摇杆调整撬针角度，推右摇杆转动，如果有阻力（表现为手柄振动，撬针抖动），说明角度不对，需要立刻停止推右摇杆，继续调整角度，直到可以用右摇杆将力量给到最足并没有丝毫阻力时，锁便能打开。连续三次角度错误撬锁工具损坏，可以在两次之后退出迷你游戏再进，记住之前的角度就好。越高等级的锁的可以开启的有效角度越小，撬针也越容易折断。

破解终端机 HACK TERMINAL

骇客终端电脑进入迷你游戏，需要在一堆混乱排列的字母和单词中找到正确的密码词组，难度决定密码词组的长度。玩家有 4 次机会选择单词，选择后右下会有提示信息，“X/Y”（X 和 Y 代表数字）是核心信息，Y 代表密码词组一共有几个字母组成，X 代表当前选择的词组中摆放位置正确的字母个数，需要注意的是，这里的“正确”是指字母本身和所在词组中的位置都正确的个数，例如，如果单词“WRITING”是密码，那么选择“READING”后的提示信息为“3/7”，“ING”三个字母位置正确，之后再选择另外一个词组，比如 DRIVING，提示信息将为“5/7”，以此推想尽量得出正确的答案。如果第 4 次还没有找对密码此终端将永远关闭，无法再次被破解。

除非有 100% 的把握，那么永远不要尝试最后一次选择答案，在还有一次机会时退出迷你游戏，重新进入尝试，直到破解为止。需要注意的是，每次尝试破解之后，密码都会改变。

使用罗盘

使用罗盘，画面左下角角色生命值下方是罗盘，标有方向（N是北，S是南，E是东，W是西），罗盘正中为你正对的方向，实心小三角箭头表示已发现的地点，空心小三角箭头表示未发现地点，实心长条箭头代表当前任务的目标地点，空心长条箭头代表你在地图上手动做的标记。按 B 打开 Pip-Boy，可以在地图上按 X 手动标记一个目标目标地点，再次按 X 可以将标记移动到新的地点（Move It）、取消标记（Remove It）、不管它（Leave It）。对于一些有多个目标的任务，罗盘上会同时显示多个实心箭头，不打开地图容易弄混，可以在其中一个将要去的目标上手动标记，然后跟着惟一的空心箭头前进。

因果报应 KARMA

KARMA 是继承自《辐射 3》的系统，玩家进行一些行动、完成任务会增加或降低 KARMA 值，KARMA 会影响其他人对待你的态度、同伴是否愿意跟随你、是否可以进入一些地区等。初始 KARMA 值为 0，不同 KARMA 对应不同的状态，KARMA 数值玩家无法直接看到，只能看到对应的状态描述。KARMA 虽然和名声不同，但是暗中和名声是紧密联系在一起的，很多影响名声的行动都会影响 KARMA。KARMA 还会影响结局。

KARMA 值	状态	英文
-1000 到 -750	非常邪恶	Very Evil
-749 到 -250	邪恶	Evil
-249 到 249	中立	Neutral
250 到 749	善良	Good
750 到 1000	非常善良	Very Good

不同的行动对 KARMA 的影响	
行动	KARMA 影响
杀死邪恶生物或人	无
杀死非常邪恶的生物或人	+100
无缘无故谋杀一个中立或善良的生物或人	-25
无缘无故谋杀一个非常善良的生物或人	-100
从一个中立或善良的角色或非邪恶阵营偷东西	每件物品 -5
捐赠瓶盖（钱）	按钱多少而有所不同
在一个自由任务中进行善良的行动	获得大于 50 点
在一个自由任务中进行邪恶的行动	减少多于 50 点

名声 Reputation

名声是废土上的 NPC 对你做出反映的首要依据，你在每个势力的名声都不相同，可以在 Pip-Boy 的世界地图用光标指向某个地点查看你在该地点的势力的名声，还可以在 STATS 的 General 中查看所有已发现势力对你的态度。不同的行动会影响名声，讨好势力的行动获得美名（FAME），得罪势力的行动会获得恶名（INFAMY），同时，名声不仅仅影响某一个地区内该势力人员对你的态度，其他地区同势力的 NPC 也会对你产生相同的态度。比如你在 Legion 的一个营地杀人，瞬间得到该营地的恶名并成为敌对人物，那么 Legion 其他地区的人也会成为你的对立势力。美名和恶名对应的行动如下表，和 KARMA 相同，这些点数无法看到，但是会通过这些点数计算你在该势力和其他相关势力的名声。

获得美名的行动	影响程度	美名百分比
给孩子一些瓶盖	非常小	1
拒绝一些很小的报酬	小	2
帮助某人完成一个并非生死攸关的任务	中	4
拯救某人性命	大	7
经历大风险或奉献，拯救该势力很多人的性命	非常大	12
获得恶名的行动	**影响程度**	**恶名百分比**
对无辜的人说刻薄的话	非常小	1
唐突地要求更多的报酬	小	2
与某人开战，并未致死	中	4
无缘无故杀死或欺骗某人	大	7
无缘无故杀死或欺骗该势力非常多人	非常大	12

当美名和恶名均处在一定的百分比区间时，会有不同的名声。

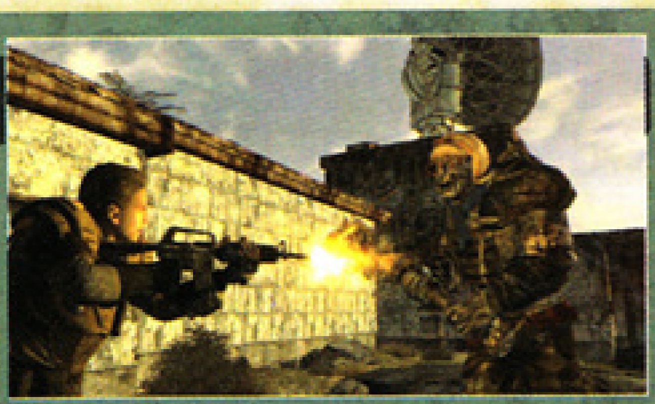
名声称号	英文	美名综合百分比	恶名综合百分比
综合名声未知时			
中立	Neutral	0 到 15%	0 到 15%
综合名声不确定的中间状态			
混合	Mixed	>15% 到 50%	>15% 到 50%
不可预测	Unpredictable	>50% 到 100%	>50% 到 100%
野孩子	Wild Child	>100%	>100%
微笑的麻烦人	Smiling Troublemaker	>50% 到 100%	>15% 到 50%
黑暗英雄	Dark Hero	>100%	>50% 到 100%
讨厌的朋克	Sneering Punk	>15% 到 50%	>50% 到 100%
心软的魔鬼	Soft-Hearted Devil	>50% 到 100%	>100%
综合名声好			
接受	Accepted	>15% 到 50%	0 到 15%
喜爱	Liked	>50% 到 100%	0 到 15%
偶像	Idolized	>100%	0 到 15%
心地善良的淘气鬼	Good-Natured Rascal	>100%	>15% 到 50%
综合名声不好			
回避	Shunned	0 到 15%	>15% 到 50%
憎恨	Hated	0 到 15%	>50% 到 100%
敌对	Vilified	0 到 15%	>100%
可怜的混蛋	Merciful Thug	>15% 到 50%	>100%

按照势力对于你名声的反映，由浅到深可以分为三类排列：

	对立势力	亲善势力	复杂关系的势力
排序	名声称号	名声称号	名声称号
1	Neutral	Neutral	Neutral
2	Sneering Punk	Smiling Troublemaker	Soft-Hearted Devil
3	Merciful Thug	Good-Natured Rascal	Dark Hero
4	Shunned	Accepted	Mixed
5	Hated	Liked	Unpredictable
6	Vilified	Idolized	Wild Child

排序数字越大，对立势力敌对性越高、亲善势力越喜欢你、复杂关系的势力越复杂。选择你想投靠或利用的阵营，想办法将名声控制在亲善一方。但是因为势力间本身拥有敌对关系，尤其是敌对关系紧张的阵营，比如Legion和Lucky 38，此消彼长，你通过某些特殊行动在Lucky 38获得美名的同时，Legion也许会得到一点恶名，简单说，做好事得美名，做坏事得恶名，但是对于一个势力的“好事”也许对于该势力的敌对势力来说就是“坏事”，那么坚持你自己的选择！做你自己，承担你自己的行为的后果吧！因为游戏不会出现卡死的情况（恶性BUG不算……），无论你如何选择，都会完成主线，并达到最终的结局，结局的情形如何，就看你的行动了。

战斗



游戏的战斗是即时的，可以当作第三人称射击和主视角射击来玩，可以精细瞄准，蹲下之后准星晃动更小一些，药物Steady可以稳定准星。一边跑一边打很爽快，但是全靠反应，对付强敌时会显得不足，毕竟本作是一款角色扮演游戏，VATS有非常多的好处，更精准的部位射击、更高的暴击率和更冷静地观察战场，在VATS中更容易施展各种战术。

攻击敌人的不同部位，造成残废后会有不同效果：头部，命中率低，但是两倍伤害；武器，破坏敌人的强力武器；手臂，如果敌人是双手持的武器，打残一只手臂他的武器就会掉落，再捡起来也会降低伤害和命中率；腿，移动速度大幅下降，对付近战超强的死亡爪之类的敌人，它腿残后，你可以与之拉开距离，还可以防止目标逃跑；控制箱和天线、触角等，机器人和大型昆虫都有这些部位，破坏后它们会不分敌我无差别攻击，如果是一个敌人就别费力攻击这样的部位了。遇到敌人先发动VATS攻击，耗完AP就跑着打，有AP了继续VATS是主要战术。即使没有AP，进入VATS可以将准星自动对准目标身体，退出后也瞄准好了，赶紧开枪吧，这是一个小技巧。另外，远距离武器最好不用VATS，因为距离远VATS命中率极低，加装了瞄准部件的武器很容易瞄准的，记得蹲下进入潜行状态直接打出暴击。

肉搏战上面提到了很多特殊动作：部分近战武器有特殊攻击动作，比如高尔夫球杆9 Iron；空手格斗的Uppercut和Cross，敌人总是防御你的攻击时它们会起到不错效果；防御，不可在VATS中使用，对付使用近战武器的敌人很有用，挡子弹可不行……

武器技巧

近战武器可以上毒，生存技能达到一定级别在Campfire（营火）可以制作毒药Silver Sting（生存技能30）、Bleak Venom（生存技能50）、Mother Darkness（生存技能75）和Tremble（生存技能90），虽然消耗的素材较多，但是在打硬仗时，对付强敌下毒可以非常有效降低敌人的能力。

使用工作台组合弹药，可以组合出特殊的强化弹药，包括透甲等效果。实弹可以拆解（Breakdown），电池可以转换（Conversion）和回收（Recycling），不要弄错了。

大部分武器都有组装部件（Modification），部件大多需要购买，在菜单中按LB进入安装部件的界面。部件对应单独武器种类，不同种不混用，装上就不能取下，所以要想使用搭载部件的武器就要用其他武器修理它，要注意别修理反了，用有部件的武器当作修理材料部件就消失了。部件可以装备一到三个，特殊武器没有部件，比如9毫米手枪可以加装瞄准镜和扩充弹夹，而同样是9毫米子弹手枪的Maria则不能，不过Maria的DAM和DPS都更高。

潜行、偷盗和翻箱倒柜

按下左摇杆可以蹲下，没被人发现则是潜行状态，画面上方显示“HIDDEN”（隐藏）。如果你的动作引起了敌人的一些注意，显示“CAUTION”（警戒），此时立刻躲起来！如果被敌对人物发现则进入战斗，显示“DANGER”（危险），要么跑，要么打。如果不是敌人，进入角色视野内则显示“DETECTED”（被发现）。

潜行的基础是在敌人身体背后的180度范围内，虽然蹲下后行动慢，但是还是会有脚步声，慢慢推摇杆也可以增加不被发现的几率。

潜行的作用非常大，除了暴击之外，还可以避免不必要的战斗。玩家低等级角色有潜行技能点数加成，1级+50、2级+35、3级+20、4级+5，超过4级则无加成。潜行经过等级较低的敌人时也有加成，玩家等级高于敌人等级4以上时+45、3和4时+30，1和2时+15，如果敌人等级高于玩家，那么就变成对应的降低的数值。

可以像《潜龙谍影》一样潜行，潜行时射击墙壁（用消声手枪！注意，是打墙壁，不是打敌人！）或扔手雷到远处可以吸引走敌人，然后借机通过。使用Stealth Boy可以在一小段时间内完全隐形，但是脚步声还是会被发现，敌人近的时候轻推摇杆！长按B可以打开Pip-Boy的灯，潜行的时候一定要长按关掉！

蹲下靠近敌人，被发现不被发现都可以进行偷窃（STEAL），即使在DETECTED状态也是可以完成偷窃的。偷窃会减KARMA，如果偷东西被人抓到，就会开战，降低REPUTATION。偷窃纯粹靠几率，偷之前存档，一旦失败就读档重来即可，但是大件物品较难偷到，尝试了数次都不成功的话就放弃吧。只是看看别人身上的道具在游戏中不算偷窃。

场景中有主人的道具，准星对准时都会显示红色，拿走也算偷窃，被人看到就和偷窃被抓后果一样，可以潜行偷走，没人在周围则可以大胆地站着偷走。同样，只是打开红色标记的箱柜之类的储物箱不算偷窃，偷走物品才算。

本作同样可以将手雷、C4之类“偷”放到他人物品栏里，之后躲远点引爆。只是按A进入偷窃菜单看目标身上的道具不会有任何副作用，机器人不能作为偷窃目标。将物品放入他人道具栏也会降低KARMA！

没有主人的道具准星对准不会变色，可以随意拿走，VAL代表价值（VALUE），按X可以一次取走道具栏内所有物品，超过5个的道具选择后会显示数量条，方向键和摇杆的左右都可以加减数量，LT和RT可以一次增减更多数量。

对话成功和特殊行动成功

本作和《辐射 3》的对话说服成功方式不同，前作是根据你的口才得到一个成功几率，显示在对话选项前面，只要几率不是太低，就可以通过在对话前保存记录，失败就提记录重来直到成功为止的赖招。本作的特殊对话成功与否直接对应角色的技能点数，而且不仅仅依靠口才一项，不同主题的对话是否成功要求的技能不同，所有非战斗技能都有可能成为决定说服成功与否的判断标准（不过，还是口才用到的地方较多）。说服某人的对话选项前方会有中括号，括号内显示需要的技能，数值则显示“XX/YY”，XX 为你当前的技能点数，YY 为成功所需点数，XX ＜ YY 则一定会失败。有些说服选项失败后就不会再次出现，有些则可以重复尝试，如果不够要求就不要尝试，所以可以等升级后或吃药换装等方式达到要求再来尝试，或者换个方法进行下去。

调查一些物品有时候也会有特殊的行动，比如修理某样东西或使用某个控制台等，同样需要达到一定的技能要求。

这样的特殊对话和行动在游戏中非常多见，也是让任务向截然不同的方向发展的重要因素。

特征和特技 Traits & Perks

在《辐射》中，你没有固定的职业，但是有特长和缺陷，30 级的上限使得角色不可能样样精通，扬长避短、我行我素，谨慎地选择特技才能让自己的角色健康成长。下面为大家介绍本作中出现的所有特技（Perk）。

初始特征技能

特征（TRAIT）和特技（PERK）不太相同，玩家只可以在创建角色的时候选择特征，而且都是双刃剑，每个特征都有很大的好处同时也是同样多的劣势，对于战术清晰的玩家，比较容易作出决定。只能在游戏开始可以创建角色时选择，正式开始游戏之后就无法再更改或从中选择了，也就是 10 选 2（你也可以选一个或者不选）。

Built to Destroy

天生毁灭者

喷火器两倍伤害和距离，所有武器增加 3% 暴击率，但是所有武器的 CND 下降速度加快 15%。实用率一般，武器损耗对持续伤害输出影响较大，要知道，除了大众枪械，其他武器并非遍地都是，也就是说并非什么时候想修就修。除非你有足够的钱或者一直带着可以帮你维护武器的同伴 Raul。

Fast Shot

快枪手

使用枪械和能量武器时射速增加 20%，但是精确度下降 20%。对于霰弹枪等近距离武器是优势，因为近距离贴身霰弹枪射击命中率已经很高了，降低 20% 仍旧是几乎必中。如果想做独行侠，则比较有用，因为没有同伴帮你，要一个人在短时间干掉大量敌人。因为射速快，所以容易很快打空弹夹内的子弹，可以配合 Rapid Reload（快速上弹）特技。不过一定不要和 Trigger Discipline 同时学习，因为两者性能正好互相抵消！

Four Eyes

四眼 **要求：感知 ＜10**

戴眼镜的时候增加 1 点感知，不戴的时候减少一点。眼镜很多，不容易坏，可以和大部分帽子同时佩戴，也就是说头上可以戴两样装备，不过部分护甲不能同时佩戴眼镜。权衡考虑，如果不是眼镜控，还是不要轻易选择这个。

Good Natured

心地善良

心地善良的你更喜欢用头脑解决问题，而不是暴力。增加 5 点交易、药物、修理、科学和口才，减少 5 点能量武器、爆炸武器、枪械、近战武器和空手战斗。如果你是想以和平之道打通游戏的话，这个特征非常适合你；即使你是想以正常战斗结束游戏，这个特征也可以考虑，因为你不可能 5 种战斗技能样样精通，一般情况只会用两种，一主一辅，其他三个减就减吧，但是换来的是额外的 15 点技能点数；不过如果你要血战到底，就不要学这个了。

Heavy Handed

重拳

近战武器和空手格斗可以造成更多伤害，但是暴击率降低。近战武器输出高，不全靠暴击，而且后期还有很多加暴击的特技。另外，对于前期武器 DAM 较低时，这个特征增加的伤害可以更有效地抵消掉敌人的 DT。

Kamikaze

特攻队

你在战场上不顾一切的精神让你获得额外的 10 点 AP，但是你的 DT 降低 2 点。自我权衡，如果不是经常受到攻击的战术（比如狙击、潜行或靠队友吸引火力），这个特征则非常有效，DT 还可以通过重甲弥补一些。对于高耐力，低敏捷的近战角色，这个特征很有用，很多重型近战武器 VATS 消耗 AP 非常多。如果你是 FPS 即时战斗派，那么坚决不要选这个，以后的加 AP 的特征同样不选，后面不再赘述。

Loose Cannon

火炮

所有投掷武器，从手雷到投掷标枪，投掷速度增加 30%，投掷距离减少 25%，所以有可能攻击不到较远的敌人，面向人群较窄。不过有 Heave，Ho！这个增加投掷距离的特征存在，可以消除负面影响。

Small Frame

小身板 **要求：敏捷 ＜10**

因为你身形小，所以得到额外的 1 点敏捷，但是你的肢体更容易残废（对应肢体的损伤伤害值增加 25%）。敏捷高一点行动更快，出枪、上弹速度也都有小幅提高，不过要注意离陷阱、地雷之类对肢体伤害高的东西。另外，如果你要玩 Hardcore 模式，一定要非常谨慎地选择这个特征！因为 Hardcore 模式不能用 Stimpak 治疗肢体，医疗包和 Hydra 很少。可以用 Adamantium Skeleton 特技弥补肢体伤害，不过，用一个特技和一个特征换取增加 1 点敏捷绝对不是好主意，选个 Intense Training（强化训练，直接增加一点基本属性）不是更好？

Trigger Discipline

谨慎开火

你使用枪械和能量武器时射速慢 20%，但是精确度增加 20%。远程武器远距离作战时这个特征很棒，因为各种步枪的射速快慢不是太大问题，命中率才是。如果有同伴帮你分散敌人注意力，这个特征则比较好用，因为你可以更游刃有余地掌握战场上的节奏。同样提醒，不要和 Fast Shot 一起学，它们相互抵消！

Wild Wasteland

疯狂废土

疯狂废土特征激发后启示录风格废土之上的各种怪诞、可笑的元素，也就是说拥有这个特征的你可以在游戏中遇到更多有趣的事情。如果你想更“严肃”地对待废土冒险，不为体验废土之上的小彩蛋，或者是二周目挑战高难度，那么就不要选择这个特征了。如果你想见识更多彩蛋，一定要学它！开始的 10 个特征，大部分有得有失，初次游戏的话建议多考虑学得这个特征，体验最丰富的废土细节。

特技 Perks

■随着角色等级提升，每两级可以学习一项特技（Perk），帮助你的角色成长，不同的特技会产生截然不同的角色，这是在技能点数之外控制角色成长的主要方式之一，有些特技甚至比技能点数更加重要。特技包括各种有利加成，有的也有一些较小的副作用（相对于特性而言）。

■选择特技需要达到一定的要求，比如等级、技能点数、基本属性等等，下面会列出，注意，以逗号分开的要求是并列的，必须同时达到才能学习，中间有“或”字的指达成任意一个要求即可学习。

■有些特技只能学一次，有些特技也有等级（可以学多次），下面只对可以选多次的特技进行标注，以“共 X 级”标明。

■以下按开启特技的角色等级作为标准分列特技，达到特技所需等级后可以先不学该栏内特技，留到以后再学。

■基本属性中英文对照：S=Strength=力量，P=Perception=感知力，E=Endurance=耐力，C=Charisma=魅力，I=Intelligence=智力，A=Agility=敏捷，L=Luck=幸运

■技能中英文对照：BARTER=交易，ENERGY WEAPONS=能量武器，EXPLOSIVES=爆炸武器，GUNS=枪械，LOCKPICK=开锁，MEDICINE=药物，MELEE WEAPON=近战武器，REPAIR=修理，SCIENCE=科学，SNEAK=潜行，SPEECH=口才，SURVIVAL=生存，UNARMED=空手格斗。

2级特技

Lady Killer（男性特定）/Black Widow（女性特定）

猎艳杀手／黑寡妇

不同性别的名称不同。战斗中对异性敌人造成额外的10%伤害，战斗之外与某些异性角色对话时会出现额外的对话选项，从而触发不同的剧情，或让流程以不同的方式进行下去。游戏中男性角色多于女性角色，因此Black Widow稍稍优于Lady Killer，不过作为单一性别的角色（汗）没办法选择。相对于只能选择两者之一的《辐射3》，本作中新加入了下面两个特技，因此可以对所有性别的敌人有效了，建议两者都学。

Confirmed Bachelor（男性特定）/Cherchez La Femme（女性特定）

独身男子／红颜祸水

不同性别的名称不同。战斗中对同性敌人造成额外的10%伤害，战斗之外与某些同性角色对话时会出现额外的对话选项，从而触发不同的剧情，或让流程以不同的方式进行下去。游戏中男性角色多于女性角色，因此Confirmed Bachelor稍稍优于Cherchez La Femme。

Intense Training

强化训练 共10级

通过强化训练，你可以在SPECIAL基本属性任何一项上永久增加1点，最多可以学10级，也就是加10点，每加1点基本属性，相关的一些技能也会根据公式增加点数，另外，如果非常想要学习那些要求达到一定基本属性数值才能学习的特技就要靠这个技能补充先天不足了，不过比较浪费特技点数，不如其他更有用的特技来得实惠。点上一两点还是不错的，比如智力（可以增加以后每级获得的技能点数哦！）。

Rapid Reload

快速上弹 要求：枪械30，敏捷5

所有（需要上弹的）武器上弹速度比普通状态加快25%。对于霰弹枪等上弹速度慢却又是近战要求高节奏战斗的武器非常重要。

Retention

记忆力 要求：智力5

阅读技能杂志可以暂时增加某种技能点数，拥有“记忆力”特技可以让读杂志增加技能点数的效果持续时间延长3倍。这个特技根据杂志不同效果也不同，开锁技能+10的杂志用这个特技就没什么用，遇到门打开就完了，很难说在接下来很短时间又遇到同样要求的门。但是对于增加战斗技能的书还是有不错效果的，对于道具流嗑药（杂志）派则很有效，尤其是和两倍杂志效果的Comprehension特技配合使用！

Swift Learner

快速学习者 要求：智力4，共3级

拥有这个特技的话，每次获得经验的时候都会获得额外的10%经验值（包括完成任务获得XP等情况）。越早学越好，不过对于想将游戏玩透的玩家，想要做尽量多的任务的话，角色30级上限是早晚会达到的，只是早晚问题，浪费数量有限的学习特技机会提早达到30级没有什么特别的好处。2级增加20%，3级增加30%。

Friend of the Night

夜之友 要求：感知6，潜行30

夜晚的朋友，你的眼睛可以更快适应暗光环境，当黑暗降临废土之上，不管是屋内还是室外，你都将看得更清晰。听起来不错，不过实际使用效果并不明显，首先，夜晚并不是看不清，你还能调游戏亮度，另外，真有偶尔看不清的情况可以吃Cateye药品，或者干脆睡到白天再干活。

Heave,Ho!

扔呀！ 要求：爆炸物30，力量5

你有条强力的臂膀，可以将投掷武器扔得更远，投掷动作也更快。和Loose Cannon效果类似。

Hunter

猎人 要求：生存30

对付动物和变异动物时，暴击几率增加75%。对付狼、蜥蜴和夜袭者等很有用。不过野外动物并不能对主角造成太大威胁，所以对整个流程益处并不太大。

4级特技

Cannibal

食人者

当你成为食人者后，在潜行模式下可以增加吃人类的尸体恢复生命值的选项。但是每次你“进食”时，你都会降低Karma，如果进食行动被其他人见到，会被认定为犯罪。学了这个12级才能学Ghastly Scavenger。

Comprehension

理解力 要求：智力4

拥有高理解力的你每次读杂志（注意，不是技能书！）都会得到两倍的点数加成，配合Retention使用效果更好。不过这两个特技的限制就是，技能杂志并不是无限的……书到用时方恨少呀！

Educated

良好教育 要求：智力4

受过良好教育的你每次升级时可以获得额外的2点技能点数，虽然每级2点并不多，但是如果立志要升到30级，这就多了52点。为了得到最好的效果，如果下定决心要将本作玩透（想玩透肯定能升到30级），就一定要刚到4级就学习该特技，学得早多得的点数也多！错过了太多级才看到它的话，就放弃吧。

Rad Child

辐射之子 要求：生存70

你是辐射中成长的孩子，受到辐射时你身体中仍旧会积累辐射，并且造成辐射对身体的损害，不过你竟然可以在受到辐射折磨时回复生命值。轻度辐射毒（Minor Radiation Poisoning）回复2HP／秒，中度（Advanced）回复4HP／秒，严重（Critical）回复6HP／秒，致命（Deadly）回复8HP／秒。如果想用的话，可以保持在轻度辐射毒下徐徐回复，弊端只是1点耐力损失。终极战法是保持在致命级范围，每秒8点HP回复量相当惊人，不过要带好RadWay，小心不要让辐射值达到1000而暴毙……

Run 'n Gun

边跑边射

要求：枪械45或能量武器45

边跑边射击会降低各种武器的准确度，不过拥有这个特技，在使用单手枪械和能量武器时不管是跑还是走，都会缓解准确度降低的情况。对于喜欢手动瞄准、即时战斗的玩家非常有用，不过如果你使用双手持的步枪的话就完全不用学它了。

Entomologist

昆虫学家　　要求：生存 45，智力 4

作为昆虫学家，你对昆虫的了解更深，可以对所有变异昆虫造成额外的 50% 伤害，比如蟑螂、螳螂、蝎子等。和 Hunter 特技一样，昆虫并不能对主角造成太多威胁，学这个特技的意义不是太大，除非你特别讨厌蟑螂，不愿看它们多活哪怕一秒……

Travel Light

轻装旅行　　要求：生存 45

装备轻护甲或不装备护甲时，你跑动的速度增加 10%。前提是必须穿轻甲，这会影响你的防御性能，不过游戏初期没有好的中、重甲，后期也可以通过快捷键即时切换护甲让角色在平时做任务时更快地在废土上奔跑，比较好的技能。

Toughness

刚体　　要求：耐力 5，共 2 级

身体强壮刚健的你拥有 3 点额外的 DT。2 级时总共增加的 DT 是 6 点。这相当于一件普通的轻甲的 DT 值，如果是强战派，这是非常超值的特技。

6 级特技

Bloody Mess

嗜血狂杀

嗜血成性的你用任何武器攻击敌人的时候将造成额外的 5% 的伤害，并且在对手死的时候，身体爆炸的几率变高，眼球会飞溅出去，血肉模糊，视觉效果不错……不过支线任务“Three Card Bounty”中需要你不把目标脑袋打掉，所以要考虑一下这个任务的完成情况。

Demolition Expert

爆破专家

要求：爆炸武器 50，共 3 级

所有爆炸武器造成伤害提升 20%。如果爆炸武器是你首选或辅助的战斗技能，那这个特技没有理由错过。另外，双手持的榴弹发射武器、导弹发射器和胖男孩这样的武器也有效果呀！ 2 级增加 40%，3 级增加 60%。

Ferocious Loyalty

残暴忠心　　要求：魅力 6

你的个人魅力引发了同伴们坚定不移的忠心，当你的生命值下降到 50% 以下时，你的同伴对伤害的抵抗力大大加强。如果你在游戏中依靠同伴作战的话（比如同伴冲锋，自己放冷枪），再配合一切其他需要 HP 下降到一定等级的特技的话会更加强大。

Fortune Finder

财宝发现者　　要求：幸运 5

拥有此技能的你在各种容器中找到瓶盖的数量会更多(有时将近两倍)，但是不如再等等级别达到要求后学习 Scrounger 这个能找到更多弹药的相似技能，因为子弹不但可以卖更多的钱，而且还可以打仗用。

Gunslinger

枪手

作为枪手，你在 VATS 下使用任何单手持枪时都会大幅增加命中率。此特技涉及的武器范围不如 Commando 广，如果你惯用 VATS 和单手武器的话这个特技非常值。

Hand Loader

手动装弹　　要求：修理 70

你更容易在使用枪械战斗时回收到更多的 Case 和 Hull（组合实枪弹药的必要素材，就是弹壳），还可以解开在 Reloading Bench 使用的配方。对于喜欢使用组装加强弹药的角色来说很有用。

Vigilant Recycler

机敏回收者　　要求：科学 70

使用能量武器时，更多几率回收废弃的电池（可用来回收成为能量武器所用的弹药——电池），还可以解开在 Workench 使用的配方。和 Hand Loader 性能相似，只是对象是能量武器和电池。

Lead Belly

石墨胃　　要求：生存 40 或耐力 5

拥有石墨一样的胃的你在喝污染的水和受过辐射的变质食物时只受到原本辐射量的 50%。用途一般，进食和饮水的辐射量没有想象中的严重，而且莫哈维废土上有很多纯净的水源，比《辐射 3》的水资源情况好很多。

Shotgun Surgeon

霰弹枪改造家　　要求：枪械 45

你对发射散弹的霰弹枪非常有研究，可以无视掉目标的 10 点 DT。这对于霰弹枪来说是最佳的补充技能，因为霰弹枪分小弹粒分别计算伤害，伤害阈值 DT 的存在让霰弹枪很难穿透高级护甲，如果你经常使用霰弹枪的话，这个技能非常有效，可以减少对穿甲弹的需求量。

The Professional

专家　　要求：潜行 70

潜行中命中敌人是一定会暴击的，用有这个特技之后，使用手枪、左轮和冲锋枪(不管是枪械还是能量武器)，潜行暴击的伤害增加 20%。如果你是潜行派并且经常使用这些小型枪械，那么学这个特技没商量。

8 级特技

Commando

突击队员

作为突击队员，你在 VATS 下使用任何步枪（或相似的双手持武器）的时候都会增加 25% 的命中率。计算方法：例如在使用步枪的时候，如果没有突击队员特技，命中率为 40% 的话，拥有该特技后命中率为 50%。此特技涉及的武器范围比较广，而且双手步枪在后期肯定是主力武器，如果你惯用 VATS 的话这个特技非常值。

Cowboy

牛仔　　要求：枪械 45，近战武器 45

作为一个牛仔，你使用左轮手枪(Revolver)、轻拉杆式枪械（Lever-action)、炸药(Dynamite)、小刀(Knife)、手斧（Hatchet）时造成的伤害增加 25%。注意自己惯用的武器种类，谨慎选择。

Living Anatomy

活体解剖　　要求：药物 70

作为活体解剖专家，你可以看到任何目标的生命值和 DT，同时对人类和非狂暴的盗尸者（也就是 Feral Ghouls 之外的盗尸者）可以造成额外的 5% 伤害加成。如果你是数据控，想在战斗中将战术精确到 HP 数值的话，这个特技非常有用，让你的战斗更科学。游戏的敌人中人类数量最多，非常不错的特技。

Pack Rat

打包王　　要求：智力 5，交易 70

你懂得细心打包的重要性，重量小于等于 2 的物品对于你来说会只有其本身重量的一半。如果你喜欢收集废土上的各种小玩意，这个特技正合你意。如果玩 Hardcore 模式，这个特技则超级有用，因为所有弹药都有重量，而且基本都小于 2，可以帮你多带非常多的道具！

Quick Draw

快速掏枪　　要求：敏捷 5

让你掏出、收起所有武器的速度加快 50%。一般跑步的时候，双手持武器肯定都是背在背上的（移动速度快），偶遇敌人时掏枪的速度决定着战机，越大的武器掏出来的速度越慢，喜欢速战速决的战斗型角色可以选用这个特技。另外，使用霰弹枪等近距离武器的冲锋选手如果配合这个特级可以背着武器冲到敌人面前然后在最后一秒迅速掏出武器揍死他们。

Rad Resistance

辐射抗性　　要求：生存 40，耐力 5

辐射抗性增加额外的 25%。可以更轻松地闯入辐射区，不过 Rad-X 和抗辐射服装可以帮你达到同样的效果。Hardcore 模式下作用稍微高一点点。

Scrounger

拾荒者　　要求：幸运 5

常年的拾荒经验让你可以在容器中找到比平时更多的弹药。它和 Fortune Finder 效果类似，不过对象是弹药，被普遍认为比后者更有用一些。

Stonewall

石墙　　要求：耐力 6，力量 6

对于所有近战武器和空手格斗的攻击有额外的 5 点 DT，而且不会在战斗中被击倒在地，就好像背靠一堵墙壁一样。擅长近战的角色也更容易受到敌人近战攻击，所以这个技能更适合这些人。如果你联合 NCR，对抗凯撒军团的话，这个特技更有用，因为凯撒军团的敌人大多使用近战武器，反过来则相反，NCR 军大多远程武器。对最强敌人死亡爪效果也很好。而且最终战对 Legate，经常会被击倒，失去战机，这个特技很好地遏制了他的击倒属性。

Strong Back

强壮背部　　要求：力量 5，耐力 5

拥有此技能的你将能抗上额外的 50 磅重量的东西。如果你特别喜欢将重东西带在身上，比如能量装甲、重武器等，而且还是独行侠的话这个特技很重要。否则，身边的两个同伴可以帮你抗 400 磅以上的道具，更多的平时用不到的还可以放到自己的家里。不过，和 Pack Rat 相同，都是为喜欢收集的玩家或 Hardcore 模式准备的。

Super Slam

超强冲击　　要求：力量 6，近战武器 45

拥有这个特技让你的所有近战武器（除了投掷近战武器）和空手格斗攻击都有几率将目标击倒。如果惯用这两项战斗技能，这个特技非常好用，倒地的敌人可以被你继续攻击。

Terrifying Presence

恐吓者 **要求：口才 70**

在很多对话中，你拥有将战斗转化为“说服”的能力，通过恐吓让小混混转头逃跑，避免一些战斗。有时恐吓可以成功，有时候没用，不过这些话说出来非常酷，主线、支线任务中的很多对话都会有变化，有趣。

10 级特技

Animal Friend

要求：魅力 6，生存 45，共 2 级

自从你成为动物的朋友之后，在废土野外探险的时候就再也不用担心包括蝎子、狼、老鼠等等野生的动物袭击你了，不管是普通的、变种的还是什么其他的动物，只要你不先惹它们，它们就不会攻击你。当升到 2 级时，动物不但不会攻击你，还会帮助你攻击你的敌人，但是不会攻击其他的动物。这个特技会导致你无法从动物身上获得经验，最可惜的是死亡爪不受这个特技影响。

Finesse

精密技巧

拥有这个特技，你得到额外的暴击几率，相当于 5 点幸运值为你提供的暴击率，也就是 5% 暴击率。对于追求暴击的角色非常值！

Here and Now

此时此刻

学习这个特技让你立刻升一级。记住，30 级等级上限！如果你实在缺少耐心，或者什么其他心理作祟（比如极其需要得到再升两级才能学习的特技），你还是可以选择这个特技的，我会保持我的沉默。

Math Wrath

疯狂数学家 **要求：科学 70**

你能够调整你的 Pip-Boy 的 VATS 逻辑，并成功将所有行动消耗的 AP 减少了 10%。这对所有武器都有效，当然只有你乐于使用 VATS 的时候才有效，而且是非常有效，可以进行更多的攻击动作。

Miss Fortune

幸运女神 **要求：幸运 6**

当你的对手觉得自己占有优势时，幸运女神会从天而降扭转天地。不过，她只会在 VATS 模式出现，她会痛击那个即将胜利者，在游戏中给玩家更多的是乐趣而不是必要的效果，VATS 模式下出现的几率是 10%，即时战斗状态出现几率 0%……一旦幸运女神降临，你的对手会受到以下伤害（不同种类的几率也如下）：35% 几率击倒；30% 几率武器脱手（如果没有武器，就重新抽一次几率来一次其他的）；35% 几率随即残废对手的某个肢体，其中头部 10%、四肢中的任一肢 15%、躯干 30，如果抽中的残废肢体已经残废，那就重新抽一次。

Mysterious Stranger

神秘陌生人 **要求：幸运 6**

你有一个私人的守护天使，装备着 .44 麦林手枪……在 VATS 模式攻击生命值在 150 点以下的敌人，会有 10% 的几率出现神秘陌生人，他会帮你直接干掉目标。如果你的游戏难度选择得较高，这个特技还是挺有用的。另外，也有人为了娱乐才选择了这个特技，但是战斗中还是蛮厉害的：你省了子弹和 AP，他帮你打爆敌人的脑袋。

Mister Sandman

睡魔先生 **要求：潜行 60**

在潜行模式下，睡魔特技让你可以无声地杀死任何一个睡眠中的人类或盗尸者。通过这个特技杀死目标还会获得额外的 XP。如果你想说这特技没任何作用，那你肯定没听说过有个家伙在一个夜黑风高的夜晚只身一人悄无声息地干掉了整个村落的所有人的传说。如果你想夜袭某村，这个特技非常强大，而且还不会降低你的名声（除非被人发现）。想像一下，潜入 NCR 总部干掉 NCR 的大首领，还保有 NCR 的崇拜声望是多么有趣的一件事！

Nerd Rage!

反抗 **要求：科学 50，智力 5**

你被推来搡去够久了！是时候起来反抗啦！拥有 Nerd Rage！特技，当你的生命值下降到 20% 以下时，力量会增加到 10 点，DT 在原有值基础上增加 15 点。这是非常强大的提升，可以帮你摆脱险境。另外一种用法是在自己有足够高的耐力的前提下（相当于足够高的 HP 上限），主动将 HP 保持在 20% 以下，发展出强势的另类战术，甚至可以在当初创建角色之时便将力量设定在 1，耐力调高，配合 Life Giver、高魅力和 Ferocious Loyalty 等特技，效果非常奇特。

Night Person

夜行人

当太阳下山，夜行人的优势就会体现出来，获得额外的 2 点耐力和 2 点感知力（但是总数不能超过 10）。这个特技会直接根据游戏中的时间发动，下午六点到早上六点之间开启，不管室内室外任何地方都有效。非常棒的特技，能适应夜晚行动的人最好学习，一半的游戏时间内都可以得到 4 点基本属性的加成。

Plasma Spaz

等离子狂人 **要求：能量武器 70**

你在接触等离子相关事物时激动得不能自已，所有等离子武器（武器名有 Plasma 的，包括等离子手雷 Plasma Grenade）在 VATS 中使用消耗的 AP 降低 10%。一般使用能量武器的玩家，最好选择自己是要惯用等离子还是激光，然后选一种，并配合 Plasma Spaz 或 Laser Commander 两个特技之一，只是后者出现较晚，在 22 级。

12 级特技

Fast Metabolism

高速新陈代谢

体内新陈代谢速度快的你在使用加血针剂（Stimpak）的时候能获得额外的 20% 的回复量，如果你的技能集中在近身格斗等 HP 消耗较多的战斗方式上，那么这个特技会很有用。

Ghastly Scavenger

恐怖拾荒者
要求：学过 Cannibal 特技

在潜行模式下增加吃凶猛盗尸者（Feral Ghoul）和超级变种人的尸体恢复生命值的选项。但是每次你“进食”时，你都会降低 Karma，如果进食行动被其他人见到，会被认定为犯罪，所以不要在希望提高声望的势力附近吃尸体。

Hit the Deck

飞扑躲炸弹　要求：爆炸武器 70

你关于爆炸武器的知识非常丰富，让你可以避免一些伤害。你对爆炸武器的 DT 增加 50%，包括自己放出的爆炸武器。如果自己惯用爆炸武器，为了避免误伤，可以选择这个特技，而如果是为了对付敌人，实际上使用爆炸武器的敌人不多，所以学习前请三思。

Life Giver

生命赠予　要求：耐力 6

学习这个特技让你的生命值上限提高 30 点。这个选择起来比较容易，如果是 Nerd Rage！的使用者，这个特技非常棒。

Long Haul

长途运输　要求：交易 70，耐力 6

你学会如何在长途旅行前打包堆成山的东西，即使超重也可以进行快速旅行。这可以让你飞回自己的家，把扫荡来的大批物品放回储藏箱，然后轻身上阵。

Piercing Strike

穿透攻击　要求：空手格斗 70

这个特技让你在用空手格斗和近战武器（包括投掷型近战武器）攻击敌人时，无视敌人的 15 点 DT。非常不错的特技。

Pyromaniac

纵火狂　要求：爆炸武器 60

你使用基于火的武器可以对敌人造成额外的 50% 伤害，比如 Flamer（火焰喷射器）。完全根据你的游戏方式而选择的特技，如果惯用这类武器必然要选择这个特技。

Robotics Expert

机器人专家　要求：科学 50

你对机器人科技的了解让你对任何机器人造成的伤害增加 25%。另外更厉害的是，你可以通过潜行接近机器人后，在不被其发现的前提下将其永久关闭。如果你潜行技能高的话，配合这个特技对付机器人非常不错。记得用武器摧毁关闭的机器人获得 XP 和它们身上的道具。

Silent Running

无声奔跑　要求：敏捷 6，潜行 50

在拥有这个技能前，你使用潜行技能时蹲下移动的速度如果稍快也会制造更多的噪音而被较近的敌人发现，所以只能慢慢走。但是拥有这个技能之后，你可以在下蹲状态随意行动也不会影响你的潜行了。如果你专精空手、近身格斗和潜行的话，这个特技是必须要学会的，潜行上前一闷棍将敌人打死，非常爽。

Sniper

狙击手
要求：感知 6，敏捷 6

拥有这个特技的你在 VATS 模式下攻击敌人的头部将提高 25% 左右的命中率。如果你中意于一直对准敌人的头打，那么这个特技是很好的选择，配合突击队员和枪手的特技能发挥更强的优势。需要注意的是，不要被特技的名字搞晕，它不仅仅针对狙击枪产生作用，所有枪械都有效！

Splash Damage

溅射伤害　要求：爆炸武器 70

所有的爆炸武器伤害范围增加 25%，惯用爆炸武器的角色要学会这个特技。另外，要记得自己也要躲远 25% 的距离才行。

Unstoppable Force

势不可挡
要求：力量 7，近身武器 90

敌人格挡你的近身武器或空手攻击时，你反而会对他们造成更多伤害。近身战斗角色的好特技。

14 级特技

Adamantium Skeleton

金属骨骼

你的肢体状况受到的伤害减少 50%，不影响你的生命值。也就是说有了这个特技，你的肢体残废前可以承受的伤害增加了一倍。在 Hardcore 模式下，如果你一直苦于肢体残废并缺少相应的药品时，这个特技非常适合你。

Center of Mass

混乱中心　要求：枪械 70

你并不用花哨的枪法震惊四座，你是稳妥的枪手，你在 VATS 中攻击敌人的躯干（Torso）将造成额外的 15% 伤害。

Purifier

净化者

作为药剂师，你服用所有 Chem 药品获得的效果延长一倍。如果你惯用 Chems，那这个特技非常适合你，比如对阵强敌前，吃下 Jet、Psycho 和 Med-X，战斗结束前药效应该不会消失。

Jury Rigging

修理达人　要求：修理 90

很奇怪，你可以用只有很少相似处的道具进行修理，比如用 Metal Armor 修理能量装甲，没有人知道为什么。可以通用的情况很多，所以对于喜欢收集各种武器装备，并且拥有惯用的稀有武器的人来说，修理装备是件累心的事情，有了这个特技就好多了。

Light Step

蹑手蹑脚　要求：感知 6，敏捷 6

拥有这个特技的你永远不会触发敌人设下的陷阱、地雷等基于地面的触发式武器。如果你能小心应付的话，就不需要这个特技辅助了。

Chemist

药剂师　要求：药物 60

作为废土之上的净化者，对于 Centaur、Nightstalker、Spore Plant、Spore Carrier、Deathclaw、Super Mutant 和 Feral Ghoul，你使用近战武器或空手攻击可以对其造成额外的 50% 伤害！近战角色的好帮手，死亡爪接招！

16 级特技

Action Boy（男性角色）/Action Girl（女性角色）

行动男孩 / 行动女孩　要求：敏捷 6，共 2 级

拥有这个特技，你在 VATS 模式下拥有额外的 15 点 AP。非常可观的增加量，基本可以让你在用大多数武器时多攻击一次。

Better Criticals

更高暴击伤害
要求：感知 6，幸运 6

这个特技不是提高暴击率的特技，它可以让你在打出暴击时造成的伤害增加 50%！暴击高者的必备补充技能！

Meltdown

崩溃　要求：能量武器 90

拥有崩溃特技的你在用能量武器杀死敌人时，会爆发出范围伤害。注意：它可以引发连锁反应！溅射伤害非常可观，在清理一屋子敌人的时候非常有效。惯用能量武器的角色最有用的独享特技之一！不过自己和同伴也会受到溅射伤害，小心！

Chem Resistant

抵抗药瘾　要求：药物 60

吃药上瘾的几率降低 50%。“瘾君子”必备。

Tag!

标签技能

瞬间将一个技能变成标志性技能，实际作用就是让这个技能增加 15 点。

如果忽然发现某个一直无视的技能成为你现在必须的技能时，这个特技加上这一级所得的技能点数都分给这个技能从而实现补救，非常有效。

Weapon Handling

武器掌握　　要求：力量小于 10

因为很多武器都有力量要求（Strength Requir），如果力量低于这个数值，使用该武器时准确度等都会下降，再好的武器也会变得非常废。这个特技可以让所有武器对你的力量要求降低 2 点。这个特技的存在让力量这个基本属性在创建角色之初所占地位稍有下降，非常有用的特技，有需求的人学之。

18 级特技

Computer Whiz

电脑奇才　　要求：科学 70，智力 7

骇客电脑时不小心被永久锁定了？如果你是电脑奇才就不会遇到这种情况！骇客终端时如果 4 次都没找对词条，终端就会锁死。不过如果知道小巧门：永远不猜第 4 次，每次骇客都只尝试 3 次，不对就退出重来。有了这个技巧，这个特技完全没用。

Infiltrator

渗入者　　要求：开锁 70，感知 7

使用强制开锁（Force Lock）撬锁，如果失败的话锁就坏掉了，无法继续用开锁工具开锁了。不过如果有了这个特技，坏掉的锁也可以再尝试一次。不过不能尝试第三次。掌握到开锁的技巧后，这个特技显得没太多必要，就是给想省事的人用的。较好的用法是，先尝试一次强制开锁，成功就 OK，如果不成功再慢慢开。

Concentrated Fire

集中开火

要求：能量武器 60，枪械 60

在 VATS 模式中，连续锁定相同的身体部位，每增加一次锁定，命中率就提高 5%。这需要高 AP 支持，还需要使用一把 AP 需求小的武器，配合其他 AP 系特技效果更佳。不过，拥有那么多 VATS 系特技之后，在 18 级这个阶段，你应该已经成为超强的杀人机器了，你用不着对一个目标打这么多枪他们就已经归西了。

Paralyzing Palm

化骨绵掌　　要求：空手格斗 70

拥有这个特技之后，在 VATS 中有可能发动特殊的瘫痪掌法，命中的对手会瘫痪 30 秒。可以在空手或佩戴拳套之类的空手格斗武器时发动，一旦成功基本等于宣判了对手死刑，可以随便蹂躏，换武器也来得及。

20 级特技

Explorer

探索者

开启这个特技后，游戏中所有的地点都会直接显示在你的地图上。你可以直接快速旅行过去了。

Grim Reaper's Sprint

死神冲刺

用 VATS 杀死一个敌人可以补充 20 点 AP。《辐射 3》中这个特技可以补充整条 AP，这次削弱很严重，严重影响了实用性，不过，攻击够高的话，可以让你的 AP 续航时间更久，还是不错的特技。

Ninja

忍者　　要求：近战武器 80，潜行 80

作为忍者，近战武器和空手攻击都得到额外的 15% 暴击率。潜行攻击的暴击率提高 25%！对于近战角色，这是终极技能！必学！

Solar Powered

太阳能　　要求：耐力 7

在太阳照射状态下，你得到额外的 2 点力量（不能超过 10 点上限，最高 10 点），并且可以徐徐恢复生命值（每 10 秒恢复 1 点）。Hardcore 模式下很有用。白天出行，夜晚休息；或者配合 Night Person，强！

22 级特技

Laser Commander

激光指挥官　　要求：能量武器 90

从激光手枪到激光加特林（Gatling Laser），你在使用它们时都会对敌人造成额外的 15% 伤害和额外的 10% 暴击率。激光武器相比等离子武器射速快单发伤害低，这个特技很好地补充了激光武器的缺陷。注意和 Plasma Spaz 的取舍。

Nuka Chemist

核子药剂师　　要求：科学 90

你得到了未揭示于世的神秘战前大师的真传，你可以制造特殊的核子可乐（Nuka-Cola）了！在 Workbench 使用 3 个 Nuke-Cola 可以组合出两瓶 Ice Cold Nuka-Cola 或一瓶 Nuka-Cola Quartz 或一瓶 Nuka-Cola Victory。而且超强的 Atomic Cocktail（暂时增加 75% 能量武器抗性和火焰抗性）的素材中需要两瓶 Nuka-Cola Victory。

Spray and Pray

乞求式

对同伴的误伤有时候让人烦心，尤其是在使用范围武器和惯用近战的同伴（比如 Rex、Lilly 等）时，很容易误伤同伴。学习这个特技后，对同伴的误伤会降到很低。

24 级特技

Slayer

杀手　　要求：空手格斗 90，敏捷 7

所有近战武器和空手格斗攻击速度提升 30%！这相当于提升了 30% 的攻击力！非常强，不过开启时机较晚，选择也较多，近战为主的主角的最后法宝。

26 级特技

Nerves of Steel

钢之勇气　　要求：敏捷 7

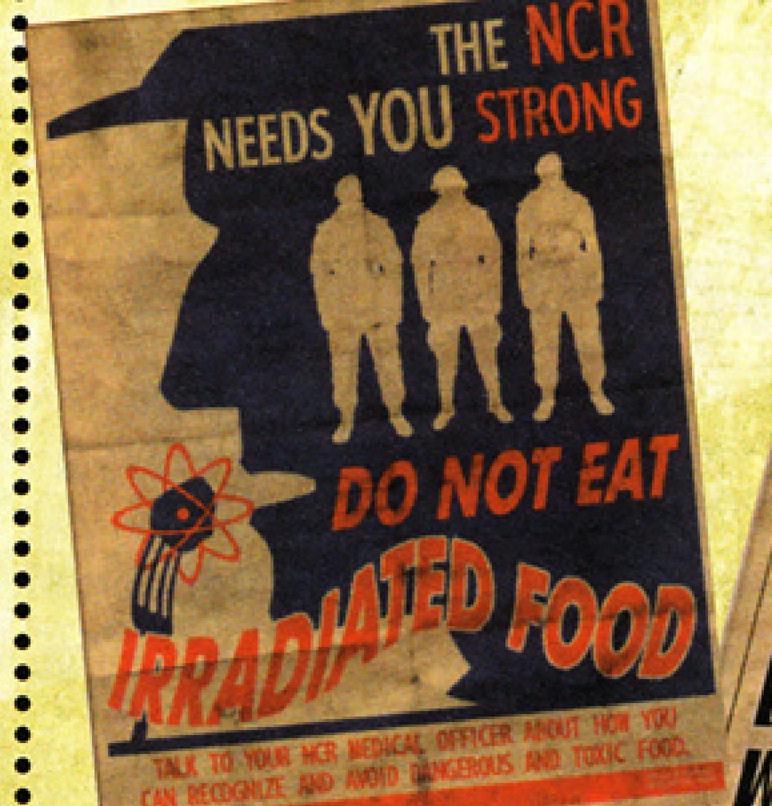
拥有钢之勇气的你恢复 AP 的速度增快。这是一会儿即时作战一会儿 VATS 的角色的最终杀招，而其他 AP 相关的特技，比如 Grim Reaper's Sprint，是为了让角色一直处于 VATS 中或者尽量长地保持在 VATS 中而存在的，也就是说一条 AP 干掉敌人，而这个是时打时恢复，稍微有些互悖。对付强大的敌人或大批敌人时，这个特技的优势就凸显了出来，他能让你在一场战斗中使用更多次数的 VATS，加上 Grim Reaper's Sprint 在新作中的削弱，这个特技便是首选。

28 级特技

Rad Absorption

辐射吸收　　要求：耐力 7

辐射吸收特技让你的角色每 20 秒降低 1 点辐射值（处在辐射区域时没有该效果），从此摆脱辐射困扰，摆脱 Rad-X 和 RadAway 这些药品。不过这个特技的表现意义大于实际意义，到这个级别的角色，应该已经不怕什么辐射了，要钱有钱（找医生治疗）、要药有药。我像，是因为游戏叫“辐射”，所以才要围绕“辐射”来一个终极技能。不过这个技能其实也挺有用的，不用在乎任何辐射伤害地在废土上进食、饮水、游荡，成为真正的“辐射之神”。



TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
RESEARCH
XBOY

其他特技

Power Armor Training

能量装甲训练

能量装甲是系列中的最强装甲，要想穿上它必须完成一些任务让某个人交给你使用他们的特技PERK。有两种方法取得这个特技，一是完成同伴Arcade Israel Gannon的“For Auld Lang Syne”任务，另一个是完成钢铁兄弟会的一系列任务。前者需要收同伴，但是有技能要求。后者需要完成钢铁兄弟会的Still in the Dark任务，如果这长长的任务中选择帮助Hardin成为新首领，则任务完成直接学会，如果选择继续让Elder当首领，则需要在完成该任务后继续完成Eyesight to the Blind任务证明你有加入钢铁兄弟会的能力，之后Elder才会交你PERK，这个流程非常漫长，不过除了学PERK外，还可以在基地购买非常多的超强装备，如果主线任务中需要摧毁钢铁兄弟会的话，这样漫长的任务做完却只能亲手将这里炸毁废墟，不如拥护Hardin成为首领，会省下不少事，得到PERK并买完装备之后，再摧毁基地。

摧毁钢铁兄弟会可以选择用暴力挨个击毙所有的兄弟会成员，这是非常漫长和无意义的过程。最佳的方法是进入基地并同意见Elder，可以自由行动后到L2 Bunker，南边的虚拟训练舱所在的房间的西墙上有两个终端，右侧红色的是有自毁程序的终端，左侧是连接在自毁终端上的控制终端。你的科学技能能到100的话可以直接骇客红色终端开启自毁程序，如果不足就要偷到基地中Head Scribe Taggart、Head Paladin Hardin和Elder McNamara三个人身上的全部三个钥匙卡（Keycard）启动左侧控制终端再用红色终端开启自毁程序，开启自毁程序后所有兄弟会成员都会攻击你，不顾一切往门口跑，他们不会追出来，等着听身后的巨响吧！如果你有同伴的话，千万别带着他们进来开启自毁程序，让他们在外面等着你，否则他们很有可能会死在里面。

Implant Perk

基本属性强化特技

这是一系列特技，找新维加斯医疗所（New Vegas Medical Center）的Follower医生Usanagi花钱通过手术学会这些特技，可以对你的SPECIAL基本属性各项加1（每个相应特技增加1点），DT加4（Sub-Dermal Armor）和HP徐徐恢复（Monocyte Breeder，每10秒恢复1点HP）。主角的耐力数值决定了可以在此接受的Implant Perk数量。

Unarmed Perk

空手格斗相关特技

一共4种，需要达到一定条件才能学会。包括：

Khan Trick：完成支线任务“Aba Daba Honeymoon”，交会Jack全部5种药品组合方法习得。左或右移动中蓄力攻击——丢沙子。

Legion Assault：在The Fort，找到Lucius，空手格斗技能50以上，凯撒军团名声在积极一面，他就会教你。向前移动中蓄力攻击——重创对手。

Ranger Takedown：在Novac的Ranger Andy教给你。后退中蓄力攻击——击晕敌人。

Scribe Counter：穿着White Glove Society的套装（可以从Ultra-Luxe赌场偷到）与Veronica对话习得。防反攻击！

角色创建和培养

初始角色拥有40点基本数值，每项数值最低为1，最高为10，默认为7个5点，还有5点可自由分配。玩家当然是将某些数值调到5以下，用多出来的点数分配到想要精通的方向。首先，不要从数字好看出发，要根据希望发展的方向，即导出数据，决定自己的基础数值。如果是系列新手，比较难以抉择，关系到生命值的耐力、负重的力量和每次升级获得的技能点数数量的智力是最优先选择的项目，最好加到7以上，不过因为有同伴可以帮你负重，而且有降低武器使用力量需求和增加50点负重上限的PERK，所以力量可以保持在5，而一个注重发展的角色，智力一定要高，每级多5点技能点数，30级时则多145点（升级29次）！不过要记得，在New Vegas Medical Center可以花钱提升基本数值，每项数值最多提升一点，可选的项目数和你的耐力上限有直接关系。

选择基本数值从技能出发，而最重要的技能自然是战斗技能！关系到实战的技能包括：普通枪械、能量武器、近战、空手、爆炸武器，推荐等级依次下降。另外，不要想样样精通，选择一个作为主要作战方式，多加点数，再选一个作为辅助作战方式，适当分配点数过来。推荐是能量武器或普通枪械之一加近战或空手之一，一远一近，一个消耗弹药，一个无需弹药。当然，爆炸武器的使用也非常有讲究，在敌人必经之路沿路埋雷，引其过来，非常有效。

除了战斗技能，生存、辅助技能也必不可少，修理、科学、口才是比较推荐的技能。其中修理配合枪械、科学配合能量武器，因为它们分别对应实弹和电池的组合公式。而且，既然学了科学，就不需要花太多点数加在开锁上，因为重要的上锁房门边上都有一个终端机，使用科学技能骇客终端也能达到相同目的。

药物、生存、潜行是补充技能，在废土生存方面非常有用，尤其是开启Hard Core模式之后更加重要。

最后的技能点数的加法，每次十几点，当然是将大部分优先加到主要的几个技能上，对于开锁之类有25、50、75等几道门槛的技能，加点数是以加到目标为原则，24、49这样差1点的情况非常尴尬，而26、51这样的情况则暂时“浪费”了一点。另外，因为游戏中有很多增加技能和基本属性的衣服，比如3号避难所的制服（Vault 3 Utility Jumpsuit），穿上的效果是增加5点开锁技能，当你拥有它的时候，开锁技能只要加到20、45、70这样的位置就可以，需要开锁的时候穿上衣服达到要求。还有很多临时增加10点技能点数的杂志，游戏中有很多，还可以配合可以暂时加1点魅力、2点感知和2点智力的Mentats（相当于2点交易和口才，4点开锁、药物、修理和科学），Night Person在夜晚增加2点感知和智力（晚上6点到凌晨6点之间），配合在一起可以临时达到较高的水平。比如开锁之类技能，也不要加到100点这样的高度，因为很少用到，用到时用药物和杂志暂时提高即可，另外还有可以永久增加3点技能点数的技能书，如果提前加到满点100，得到技能书时就浪费了。

另外，对于服装，不要只带一套DT最高的在身上，各种加技能的实用装备都要随身携带，比如口才加10和幸运加1的Naughty Nightwear（淘气晚服，除了可以捡到外，还可以在Mick & Ralph's商店的Mick那里当作特殊道具购买，对话说自己不是The Strip派来的人取得其信任才能购买特殊道具），虽然没有DT，但是非常实用，因为是轻型衣服，不影响移动速度，所以我在游戏时都将其设在一个快捷键上（比如方向键左下），平时穿着它跑来跑去，打硬仗的时候瞬间用快捷键（比如方向键右下）换上重装甲。

主线任务、支线任务、自由任务和挑战

游戏分为主线任务、支线任务和自由任务三种，主线任务分为三章，进入新维加斯完成 Ring-a-Ding Ding！这个任务后开始第二章任务，根据玩家选择的阵营不同（一共有 4 个阵营），主线任务不可能在一周目全部完成，但是只要完成主线任务，就会出现新的主线任务，直到通关。第三章是只要完成一个任务就通关，根据阵营不同又有 4 个分支，这是主线任务的分支，可以看做分支任务，而并非支线任务（Side Quest）。支线任务有 70 多个，并非完成主线剧情的必须任务，可以一个都不做，也可以尽量全部完成（有些支线任务是相互交错的，有可能完成其中一个，则另外的失败）。自由任务（Free Quest）有 90 多个，不过不会显示在 Pip-Boy 中，大多是短小的任务，一般会在 DATA 一页的 MISC 一栏的 Holotape（磁带）或 Holodisk（磁盘）中开启。在任务菜单按 A 可以激活（Active）光标指向的任务，此时该任务的目标地点会显示在地图上。所有任务都会标出目标地点，尽管如此，很多地点还是要以特殊方法进入，一些任务需要非常特殊的手段才能完成，大多数任务都有数种完成的方式，完成方法就像一张严密的逻辑关系表，也像是编程公式，玩家的选择会影响任务走向。

游戏中一共有 95 项挑战，可以在 Pip-Boy 的 DATA 页面下，进入 MISC 一栏，按 Y 键查看挑战项目，在挑战菜单按 X 可以切换挑战类别。大多数挑战在游戏一开始就可以进行（下文中未标注开启条件的均是这种），另一部分挑战需要达到特定的“开启条件”才能开启。挑战需要玩家按照“完成方法”进行一次正确的行动才会激活挑战，之后便会显示在菜单里。完成挑战的奖励包括：奖励经验值、新挑战和特殊特技 Perk，其中特殊 Perk 自然是最重要的，也是我们的目标。很多挑战可以重复完成，每次完成都可以获得经验值，并且一些通过完成挑战获得的 Perk 也是有等级的，通过重复完成相同挑战或相似的不同挑战可以达到 Perk 升级的目的。“可否重复挑战”中未注明的就是“不可以”。本次研究为大家献上全部的 95 个挑战的详细资料，按照杀敌（Kills）、伤害（Damage）和其他（Other）分为三大类，每类按照首字母顺序排列（与游戏中相同），方便大家对照游戏中的列表查阅。各位可以看看自己漏了哪些特殊的挑战，特别是那些需要完成之前的挑战才能开启的新挑战，它们也许能为你提供非常有用的 Perk 哦！

杀戮挑战：用指定的武器杀死一定数量的指定的敌人完成挑战

挑战名称	完成方法	获得经验	获得 PERK	开启条件	可否重复挑战
A Fistful of Hollars	空手格斗杀死 42 个敌人	50			
Abominable	杀死 50 个邪恶生物，包括 Deathclaw 和 Night Stalker 等	50	Abominable：三级，对邪恶生物伤害增加 3%、6%、10%		可以
Animal Control	杀死 50 个变种动物	50	Animal Control：三级，对变种动物伤害增加 3%、6%、10%		可以
Bug Stomper	杀死 50 个变种昆虫	50	Bug Stomper：三级，对变种昆虫伤害增加 3%、6%、10%		可以
Demise of the Machines	杀死 50 个机器人	50	Machine Head：：三级，对机器人伤害增加 3%、6%、10%		可以
Energetic	使用能量武器杀死 64 个敌人	64			
For a Few Hollars More	使用空手格斗杀死 75 个敌人	100		完成 A Fistful of Hollars 挑战	可以
I Can Kill You With One Hand	使用单手枪械杀死 250 个敌人	75			可以
Just Point and Click	使用大型双手武器杀死 250 个敌人	75			可以
Kaboom	使用爆炸武器杀死 25 个敌人	50			
Kaboom-boom-pow	使用爆炸武器杀死 50 个敌人	75		完成 Kaboom 挑战	可以
More Energetic	使用能量武器杀死 64 个敌人	75		完成 Energetic 挑战	可以
Not So Up Close	使用投掷武器杀死 25 个敌人	50		完成 Up Close 挑战	可以
Nuke it From Orbit	使用肩扛式发射器（Launcher）杀死 250 个敌人	75			
Shoot 'em Up	使用枪械杀死 75 个敌人	75			
Shoot 'em Up Again	使用枪械杀死 75 个敌人	75		完成 Shoot 'em Up 挑战	可以
Super Mutant Massacre	杀死 50 个超级变种人	50	Mutant Massacrer：三级，对超级变种人伤害增加 3%、6%、10%		
The Rifleman	使用步枪杀死 250 个敌人	75			可以
Up Close	使用近战武器杀死 50 个敌人	75	Melee Hacker：共两级，使用双手持近战武器攻击速度增加 5%、10%		
Up Closer	使用近战武器杀死 50 个敌人	75		完成 Up Close 挑战	可以

伤害挑战：通过特定的伤害方式造成一定的伤害数值、打残一定数量的敌人肢体等完成挑战

挑战名称	完成方法	获得经验	获得 PERK	开启条件	可否重复挑战
...And Boy Are My Arms Tired	使用空手格斗造成 100000 点伤害	75			
A Little Critical	单手手枪完成 100 次暴击	50			
A Matter of Heart	打残 100 个敌人的躯干	75		完成 Limber Jack 挑战	可以
A Matter of Perception	打残 100 个敌人的头部	75		完成 Limber Jack 挑战	可以
Aiming is Optional	使用发射器（Launcher）造成 10000 点伤害	50	Kaboom-boom-pow：Launcher 的伤害增加 10%		
Beam（Weapon） Me Up	使用步枪类能量武器造成 25000 点伤害	0	Set Lasers for Fun：两级，使用激光武器暴击率增加 2%、4%	完成 More Energetic 挑战	
Blaster Master	使用能量武器造成 10000 点伤害	50			
Click	使用 Submachine Gun、Light Machine Gun 或 Minigun 造成 20000 点伤害	75		完成 Shoot 'em Up Again 挑战	
Destroy Something Not So Beautiful	空手格斗造成 10000 点伤害	0	Beautiful Beatdown：VATS 中使用空手格斗消耗的 AP 降低 10%	完成 A Fistful of Hollars 挑战	
Full of Stars	空手格斗打残 50 个敌人的头部	50		完成 Lethal Weapons 挑战	可以
Go for the Eyes	空手格斗对敌人头部造成 6000 点伤害	75		完成 A Fistful of Hollars 挑战	可以
Gotta Hand Grenade it To You	使用手雷（Grenade）对敌人造成 10000 点伤害	100		完成 Kaboom-boom-pow 挑战	
Gut Checker	空手格斗打残 100 个敌人的躯干	50		完成 Lethal Weapons 挑战	
I Am Not Left Handed	打残 100 个敌人的右臂，或相当于右臂的身体部位	100		完成 Limber Jack 挑战	可以
I Can Do It One Handed	使用单手近战武器造成 10000 点伤害	50	单手近战武器攻击速度增加 10%	完成 Up Closer 挑战	
I've Got Shotgun	使用霰弹枪造成 20000 点伤害	75		完成 Shoot 'em Up 挑战	
Knocked Up	将100个敌人击倒在地(Knock Down,不是打死,是打倒)	75			可以
Lead Dealer	使用枪械造成 10000 点伤害	50			
Leathal Weapons	空手格斗暴击 100 次	50		完成 A Fistful of Hollars 挑战	可以
Let's Get Critical	单手能量武器暴击 64 次	75		完成 More Energetic 挑战	可以
Limber Jack	打残敌人肢体次数达到 100 次	50			可以
Love The Bomb	使用爆炸武器造成 10000 点伤害	50			
New Vegas Samurai	使用近战武器造成 10000 点伤害	50			
Old Tyme Brawler	使用空手格斗造成 10000 点伤害	50			
Set Lasers for Fun	使用单手激光（Laser）武器造成 16000 点伤害	0	Set Lasers for Fun：两级，使用激光武器暴击率增加 2%、4%	完成 Energetic 挑战	
The Big Squeezy	使用步枪造成 18000 点伤害	75		完成 Shoot 'em Up Again 挑战	
This is Hacking	使用单手近战武器暴击 100 次	50		完成 Up Close 挑战	可以
Two Hands are Better Than One	使用双手近战武器造成 10000 点伤害	50	Melee Hacker：共两级，使用双手持近战武器攻击速度增加 5%、10%	完成 Up Close 挑战	
Were You Using That？	使用双手近战武器打残敌人肢体次数达到 200 次	50		完成 Up Close 挑战	可以
You'll Blind Somebody	使用能量武器对敌人头部造成 4096 点伤害	100		完成 Energetic 挑战	可以

其他挑战：通过达成一定的要求完成挑战

挑战名称	要求	获得经验	获得 Perk	开启条件	可否重复挑战
...And Know Disintegrations	使用能量武器将敌人打成灰烬，32 次	75			
...And Not a drop to Drink	饮用 100 次水，必须是使用道具才算	100	Camel of the Mojave：喝水降低口渴度和回复效果增加 15%		
...Or Are You just Happy to See Me?	将爆炸物用偷盗的方式放入 NPC 裤子里，用这个方法炸死 25 个人，周围被爆炸波及进来的人不算	50			
All Things in Modder Nation	为武器安装 20 个配件	50			
Apocalypse Ain't Got Nothin' On Me	杀死 1000 个生物和 NPC	50	Apocalypse Ain't Got Nothin' On Me：Lord Death 第三级，伤害增加 3%	完成 Lord Death of Murder Mountain 挑战	
Artful Pocketer	从 NPC 身上偷 50 次东西	50			
At a Loss for Words	口才挑战失败 100 次	75			
Caravan Master	获得 27 场 Caravan 赌博游戏的胜利	50		完成 Know When to Hold 'em 挑战	
Crafty	在任意工作台或通过其他方法组合 20 件物品	0			
Crafty Veteran	在任意工作台或通过其他方法组合 100 件物品	75		完成 Crafty 挑战	
Day Tripper	使用 25 次可能上瘾的药品（Chems）	50	Day Tripper：Chems 效果持续时间增加		
Desert Survivalist	通过食用食物回复 HP 10000 点	100			
Devourer of Nations	吃 200 个尸体	100		完成 Dine and Dash 挑战	
Dine and Dash	吃 25 个尸体	50	Dine and Dash：吃尸体后可以获得 Human remains 物品，作为食物带在身上随时食用……	学会 Cannibal 特技	
Disarming Personality	拆除 25 个地雷（Mine）	50			可以
Doctor Wasteland, M.D.	使用 25 个医疗包（Doctor's Bag）	75			可以
Double Down	玩 10 次黑杰克 21 点	100			
Fast Times	使用 20 次 Turbo（道具）	0	Fast Times：Turbo 的效果持续时间增加 50%		
Fixin' Things	修理 30 个道具	50			
Free Radical	使用 20 个 Rad-Way（道具）	0	Free Radical：使用 Rad-Way 的效果增加一倍		
H4× Supr3m3	骇客 25 个电脑终端	50			可以
He Moves in Mysterious Ways	神秘陌生人（Mysterious Stranger）拜访 15 次	0	Friendly Help：VATS 中神秘陌生人出现几率增加一倍	学会 Mysterious Stranger 特技	
Healthy Glow	骇客 25 个电脑终端	50			
I Can Stop Any Time I Want	使用 25 个药品（Chems）	75		完成 Day Tripper 挑战	可以
I Dismember You	肢解 1000 个肢体	50			
Know When to Fold 'Em	在 5 场 Caravan 赌博游戏中失败	50			
Know When to Hold 'Em	获得 3 场 Caravan 赌博游戏的胜利	100			
Little Wheel	玩 10 次俄罗斯轮盘赌	100			
Lord Death	杀死 200 个生物和 NPC	100	Lord Death：第一级，伤害增加 1%		
Lord Death of Murder Mountain	杀死 700 个生物和 NPC	100	Lord Death of Murder Mountain：Lord Death 第二级，伤害增加 2%	完成 Lord Death 挑战	
Low Tech Hacking	撬锁 25 次	50			
Master of the Mojave	探索到 75 个地点	0		完成 Walker of the Mojave 挑战	
Maybe That's a Lie	对药物或酒等上瘾 10 次	25			
Miss Fortunate Son（或者 Daughter）	幸运女神（Miss Fortune）拜访 15 次	0	Friendly Help：VATS 中幸运女神出现几率增加一倍	学会 Mysterious Stranger 特技	
One Armed Bandit	玩 10 次水果机	100			
Questin' Mark	完成 5 个任务	100			可以
Radical	使用 20 次 Rad-X	75			
Sir Talks-a-lot	完成 50 次口才说服挑战	50			
Stimpaddict	使用 100 个 Stimpak	50			可以
Stim-ply Amazing	使用 Stimpak 回复 10000 点 HP	100			
Tough Guy	让自己的角色残废肢体次数达到 50 次	0	Tough Guy：降低肢体伤害		
Up to the Challenge	完成 50 个挑战	100			可以
Walker of the Mojave	探索到 50 个地点	0			
You Missed the Apple	使用非自动步枪枪械打残 100 个敌人的头	75			可以
You Run Barter Town	交易价值 10000 瓶盖的物品	100			

同伴

玩家可以在游戏中得到同伴，机器人 ED-E 和半机械狗 Rex 之间可以选择一个作为同伴之一，除这两个角色之一外还可以拥有另外一名同伴，所以，在绝大多数时间内可以带机器人和生物（人、盗尸者或变种人）两个同伴。要想接受新的同伴，必须先与自己已有的同类同伴说再见。告别的同伴会回到最初收得该同伴的地方等你。

除了固定的两个同伴外，在特殊情况下，还有一些其他角色可以跟着你行动。在 FREESIDE 可以花 100 块雇一个跟随者，不算在同伴内，不过走出 FREESIDE 他就离开了。在 NCR 势力获得 LIKED 以上的名声，可以呼叫一个骑兵（Trooper）或突击队员（Ranger）帮助自己战斗，直到他/她战死为止，不过隔一天时间又可以呼叫一个。所以，最多可以组成 5 人小队！

ED-E

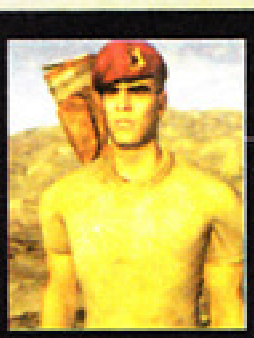
雏形眼球机器人。在 Primm 小镇的 Nash Residence，修理好 ED-E，就可以让他成为自己的同伴。

Rex

The King 的狗，身体受到重创，成为半机器狗，脑部还是有一些遗留问题。在 Freeside 的 The King's School 和 The King 交流收得。

Arcade Israel Gannon

Follower 的一员，在 Freeside 的 Old Mormon Fort，达到一定的口才说服他跟随你行动。



Craig Boone

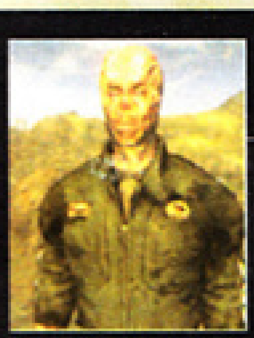
晚上时间来到 Novac 巨大恐龙建筑的嘴里可以遇到狙击手 Boone，完成其提供的支线任务 One For My Baby 收得这个同伴。狙击型同伴，远程歼灭敌人。

Rose of Sharon Cassidy（简称 Cass）

在 Mojave Outpost 遇到她，完成 Heartache by the Number 收得这个同伴。

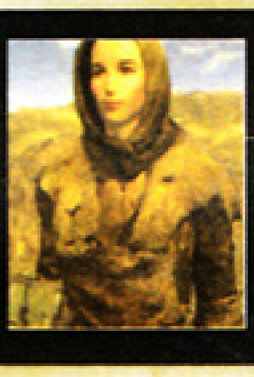
Lily

超级变种人奶奶，在 Jacobstown 接到 Guess Who I Saw Today 这个任务，然后和院子里的 Lily 对话让她成为同伴。近战非常强，偶尔也可以使用远程武器，最佳肉盾，用来吸引火力让主角安全的在远程战斗。



Raul Tejada

在 Black Mountain，被关在牢房（Prison Building）中，通过骇客房间内一个的终端打开门（Very Hard），或者通过另一个终端获得密码再通过控制门的终端开启牢门，收得这个同伴。



Veronica

她和钢铁兄弟会有关系，在 188 Trading Post 与她对话让其加入，并开启 I Could Make You Care 这个支线任务。

同伴给予特技

每个同伴都会为主角提供一个特技，带着他们（不管是跟随还是让他们停留在某个地方），特技有效，与他们分别则无效。

Better Healing

要求：同伴 Arcade Gannon 跟随

所有回复生命值的行动都增加 20% 的回复量。

Calm Heart

要求：同伴 Cass 跟随，并完成支线任务“Heartache by the Number”

Cass 的生命值上限增加 50 点。二选一。

Hand of Vengeance

要求：同伴 Cass 跟随，完成支线任务“Heartache by the Number”

Cass 使用枪械造成 15% 的额外伤害。和上面特技二选一。

Whiskey Rose

要求：同伴 Cass 跟随

当你和 Cass 都喝了威士忌（Whiskey）之后，增加 3 点 DT。另外，你不会因为喝酒暂时降低智力，直接增加 DT，不会在酒后产生不适。

Enhanced Sensors

要求：同伴 ED–E 跟随

主角可以探知到距离更远的敌人，显示在右下角的罗盘上，同时也让 VATS 的距离更远。配合 Boone 的 Spotter 特技效果更加。

Spotter

要求：同伴 Boone 跟随

举枪瞄准时，敌对目标被高亮（红色）。和 ED–E 的特技结合更加好用。除了可以帮你分辨敌友之外，在夜晚更容易发现敌人。

Regular Maintenance

要求：同伴 Raul 跟随

所有武器和装备的 CND 消耗降低 25%。

Full Maintenance

要求：同伴 Raul 跟随，带他完成他的自由任务“Old School Ghoul”。

所有武器和装备的 CND 消耗降低 75%。Raul 开始只能做普通保养（Regular Maintenance），完成一系列自由任务“Old School Ghoul”可以最终选择让其特技进化为完全保养（Full Maintenance）。

Old Vaquero

要求：同伴 Raul 跟随，带他完成他的自由任务“Old School Ghoul”。

完成自由任务，不选择升级维修技术，选择学会 Old Vaquero，增加 Ghoul 自身的战斗技巧：使用左轮和 Lever–Action 武器射速提高 33%。

Scribe Assistant

要求：同伴 Veronica 跟随

和 Veronica 对话可以完成在 Workbench 才能完成的道具组合工作，相当于随身携带一个 Workbench。

Search and Mark

要求：同伴 Rex 跟随

所有方有药品、武器和弹药的地方（比如容器和死尸）都会在你放大视角（L2/LR）时高亮（绿色）。

Stealth Girl

要求：同伴 Lilly 跟随

Stealth Boy 的持续时间增加 200%，所有潜行攻击伤害增加 10%。

其他 TIPS

■每探索到一个新地方都可以得到 XP，到达过的地方可以快速旅行（FAST TRAVEL）过去。必须在非战斗状态和户外才可以快速旅行。超重了也不行，不过有个特技 Long Haul 允许你超重时快速旅行，适合没有同伴的独行侠。一定要常用快速旅行！否则，在没有交通工具可以拥有的废土上一直用走的非常累……

■可以与路上的商人交易，他们大多会带着佣兵保镖。可以在周围没有其他人的时候干掉他们，从而取得他们身上的东西（牛身上也有），不过很多可以在交易中购买的特殊道具在杀死他们后无法从尸体上取得。

■游戏有几种不同的货币，NCR 元、Legion 币和瓶盖（CAP），有相应的汇率，其实不用理会，都换成瓶盖就行了，通用的，汇率也固定。

■游戏中有不少房间可以成为你的家，把暂时用不到的物品放在家里的储物柜里，想用时再回来取。Novac 的家最方便也是可以最早取得的，快速旅行

■睡觉和休息，可以在床上睡觉（有主人的床准星显示红色，就不要躺了），睡觉可以恢复体力。可以在大部分场景内的非战斗状态下按 BACK 键等待（WAIT）。选择睡觉和等待时会出现一个选择时间的条，选择范围在 1 到 24 小时，可以随时中止。注意 AM 是子夜和上午，PM 是下午到晚上。有些任务需要特定时间才能触发，睡觉和等待很必要。另外，在属于自己的房间内的床上睡觉（1 小时或数小时都可以）

可以恢复肢体状态，还会进入 Well Rested（良好休息）状态，之后游戏内时间 12 小时内除了任务 XP 外获得 XP 都会增加 10%。

■经常使用同一种 Chems 药品会上瘾（Addiction），上瘾后不使用该种 Chems 就会发生副作用，降低基本属性，可以到医生处花钱治疗好药瘾，紧急情况下可以使用 Fixer 暂时扼制药瘾带来的副作用。喝酒则不同，每次喝 Beer 和 Wine 都有 5% 的几率上瘾，Scotch、Whiskey 和 Vodka 上瘾几率是 10%。医疗用药品不会上瘾。

■连续使用两种相同 Chems 药品可以叠加（Stacking），不是使用效果叠加，而是使用时间加长，比如吃两个 Buffouts，效果持续时间变为两倍。

■对于开锁和科学都很高的角色，在又有锁又有终端的门前，可以先骇客终端获得 XP，但是不选择开锁的选项直接退出，再用撬锁工具开门锁，获得两次经验。

■同伴在 Hardcore 模式下死了就死了，这是一定不能发生的事情啊！而且同伴大多很脆弱而且 AI 有问题，总是傻傻地跑过去战斗，白白送了性命。所以危险的地方就不要带他们过去了……

赌博

来到新维加斯，赌博自然是必不可少的，FREESIDE 和 THE STRIP 都有赌场，进入赌场一般会要求玩家交出所有武器，有的可以保留一把带有消声器的随身手枪，不用担心交出物品不安全，离开该赌场时就会将物品悉数奉还。常见的赌博分为 4 种，赌场内的三大赌博游戏包括 Blackjack（黑杰克）、Roulette（轮盘赌）和 Slots（水果机），以及少部分人（多是商人）经常玩的 Caravan（大篷车）。每个赌场都有自己的筹码，开始赌博前要先到柜台换筹码，与瓶盖兑换率为 1：1，走之前可以到柜台将筹码兑换成钱。每个赌场都有最高获利上限，每个赌场不同，The Strip 里的三大赌场是 15000，在单个赌场内积累赢到 15000 块，就会被禁止继续在该赌场赌博，补偿是一些奖励，比如赌场内的套间使用权。Sunset Sarsaparilla Headquarters 还有一个和黑杰克很像的赌博游戏 Lucky Horseshoes，只有这一处可以玩该游戏。

另外，如果赌博取得胜利时，右上角显示“You feel a little luck”的话，就说明是你的幸运基本属性对此次赌博造成了影响，改变了乱数让你获胜。这是幸运高的另外一个好处。

黑杰克（21 点） Blackjack

就是 21 点，庄家发牌，2 到 10 分别代表自己牌面的数字点数，J、Q、K 代表 10 点，A 可以代表 1 点或 11 点，自己决定（最终判断时，系统会根据牌型对玩家最有利而决定 1 还是 11）。开始发两张牌，HIT 是继续要牌；STAY 则停止要牌等待对方结束要牌后判断胜负；Double-Down 是要一张牌并结束要牌，等待对方结束要牌后判断胜负，赌注翻倍，只有在初始 2 张牌状态才可以选择 Double-Down。其他规则：

1. 庄家牌必须大于 17 点，否则就要继续要牌。
2. 停止要牌后比点数，更接近 21 点的赢，庄家和玩家点数相同则平局。
3. 超过 21 点则爆，爆了就算输。
4. 起手如果直接 21 点（一个 10、J、Q、K 和一个 A）则直接获胜，赢得的钱增加。
4. 赌注最小 1，最大 200。

黑杰克是最稳妥的赌博，只要掌握一定的技巧，可以说是稳胜。有一定经济基础后，每局压 200 赌注，很快便可以赢到赌场下达禁止令。

轮盘赌 Roulette

将赌注压在下注区，完成后让庄家转动轮盘，按滚球停留的位置判断胜负。光标停留在每个押注点画面左上角都会提示下注内容和赔率，非常直观。一次最多押 200 点，单手下注最多 200，可以少注多押，选择多个下注点增加获胜几率。

水果机 Slots

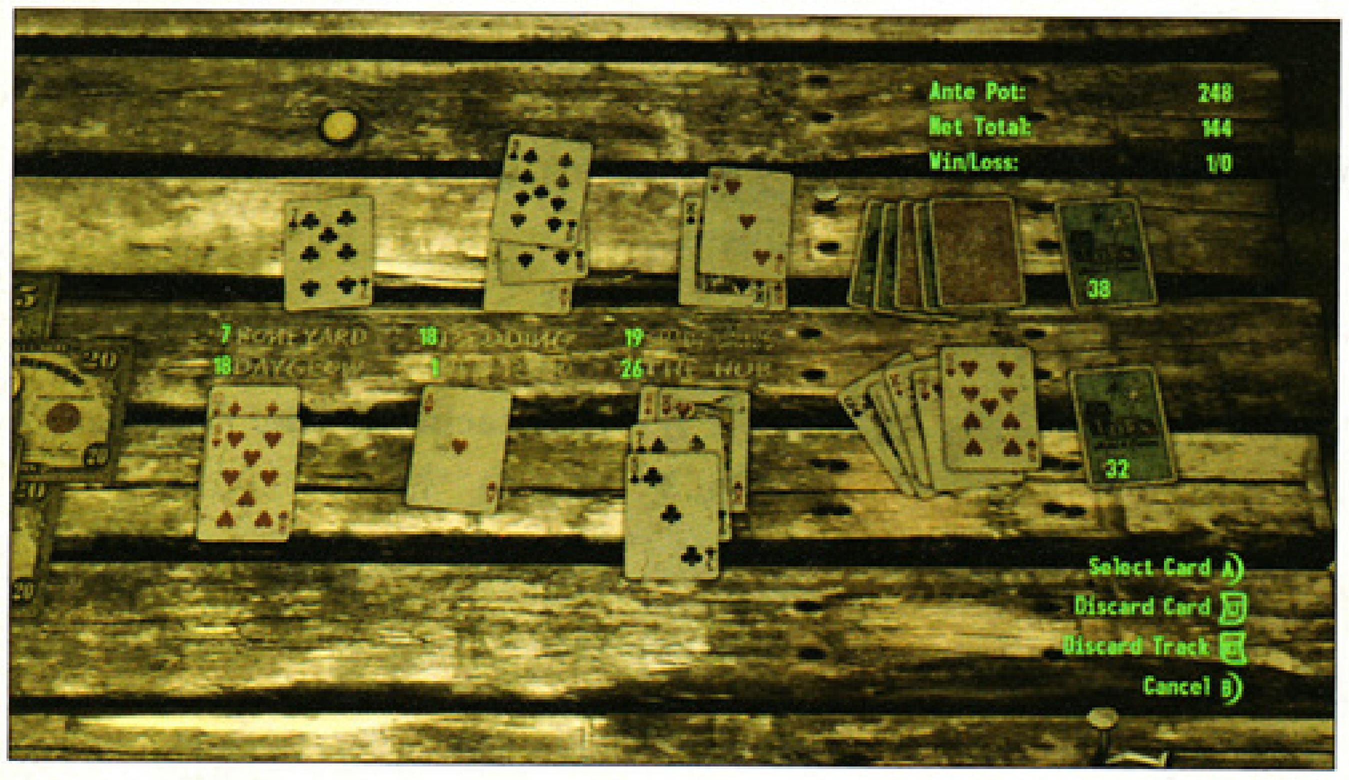
下注，拉杆，判断输赢。中线停留的标记才算，可以在游戏时查看赢钱组合列表。

幸运马蹄铁 Lucky Horseshoes

和 21 点很像，不过 A 只能当作 1 点，且两人轮流要牌，当刚要牌的人的手牌达到的点数和另外一人相同时，则对手总点数加 1，因此即使你先达到 21 点，也有可能被对手赶平而加 1 点爆掉。

大篷车 Caravan

每人选择一套牌当作自己的手牌，开始游戏后将牌放在两人分别相对的三栏内，放排有两种方式，数字牌纵向摆放（要按方向下），只有 A(对应 1)、2 到 10 是种牌算点数，只能顺次增加牌面点数或顺次降低的牌才可以叠放。功能牌 J、Q、K、Joker（王）只能紧挨一张已经放好的数字牌横向摆放，放 J 可以取走任意一张牌；Q 可以改变排序，将该列递增改为递减，或递减改为递增；K 会让摆放位置的点数牌点数翻倍；Joker 可以清场。每列牌的点数相加小于等于 26，并大于同栏内的对手牌总数则算该栏胜利。



主线流程攻略

三大势力分析

维加斯处于莫哈韦沙漠之上，核战时神奇地没有被彻底破坏，新维加斯赌场大道成为美国领土上的明星，每到夜晚便亮起美丽彩灯，高立于中的Lucky 38赌场高塔巍然不动，死死封锁自己，将赌场大道交给其他三个家族分占，然而其神秘的背景很少有人想去打探，也没有能力去打探。而新维加斯地区这块核战后的宝地，拥有胡佛大坝这个核战后的美国领土上硕果仅存的人类文明之超级能源供给系统，除了新维加斯赌场大道（The Strip）这一方势力以外，外来的势力也都想据为己有，于是便有了现在的三大势力，他们之间的关系非常复杂，友邦、敌对、寄生还是互相利用？现在，胡佛大坝的又一次争夺战剑拔弩张，玩家在游戏中的选择会直接影响三大势力的最终结果，“选择与结果”的魅力在本作中彻底表现出来。

凯撒军团 Caesar's Legion

基地在莫哈韦废土东方的The Fort。三大势力之一，以古罗马的精神统领的强大军团，纪律非常严格，所有成员都听从指挥，通过征服奴隶、侵占其他部族领地壮大自己的势力。领导人Caesar是一个完美的男人，有勇有谋。想通过奴隶制和占领更多资源“一日建成罗马”。

新加利福尼亚军 NCR

基地在莫哈韦废土中部的Camp McCarran和Hoonver Dam（胡佛水坝）。15号避难所的生还者组建的势力，经济成功，有法律，也有壮大的军队，想还原核战前的社会状态。不过政府腐败情况的存在让其存在缺陷。想将新维加斯变成自己统治的第六个州。现在NCR已经占领了胡佛水坝，与新维加斯赌场大道的Mr. House和三个家族达成协议，将胡佛大坝的1/5能源给维加斯赌场使用，并为当地居民提供水源。保护新维加斯免受凯撒军团的侵袭。

新维加斯赌场大道 The Strip（Mr. House）

在核战爆发之前，Mr. House成功阻截了大部分导弹命中新维加斯地区，虽然仍旧有一些导弹命中，但是赌场大道并未受到严重破坏。Mr. House收纳了The Chairmen（Tops赌场）、The Omertas（Gomorrah赌场）和The White Glove Society（Ultra-Luxe赌场）三个部族在赌场大道经营各自的赌场，让其成为三个强大的家族，以维持新维加斯赌场大道区域的繁荣。NCR军队来到赌场大道，发现这里繁荣昌盛且有众多机器哨兵把守，并未展开进攻采取征服手段，而是与其谈妥了条件，在赌场大道区域南部建了自己的基地，并为赌场大道提供资源和保护，实际上并未控制赌场大道。

第一章

前往新维加斯。

你是一个送货员，在一次送货过程中被人暗算。回复神智后，你忘了很多事情，要重新学习生存的技巧，然后顺着线索寻找之前试图杀死你的人。

[1.1]Ain't That A Kick in The Head

【任务开始】和Mitchell医生对话
↓
选择姓名、性别、外貌特征
↓
走到Vigor Tester机器前，设定SPECIAL点数
↓
走到沙发前坐下回答一系列问题
↓
选择特征、分配技能点数
↓
【任务完成】走出医生家完成任务

最初的属性设定都是暂时的，这一幕的目的就在于让你浅尝游戏角色创建系统，老玩家可以比较轻松地决定分配方法，新玩家可能会不知所措，不过这正是这个环节的意义所在，游戏会引导你一步步创建角色，比如通过回答问题判断玩家的心理倾向之后，系统会为你选择一些它认为适合你的性格的特征技能，如果你觉得合适，就先按这个设定玩一下初期任务，在真正走出Goodsprings小镇时，系统会提示让你重新设定所有属性的，到时候你也就可以通过这段时间的了解重新设定了，或者保持之前的设定也可以。

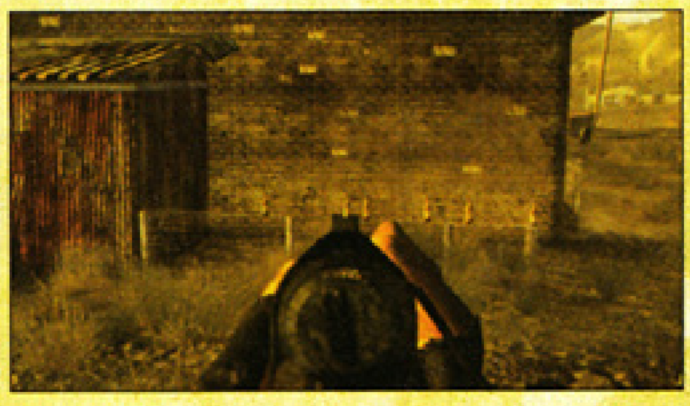
出门后会自动开启一个名为“Back in The Saddle”的任务，这个任务和完成后开启的“By A Campfire on The Trail”都是通过Sunny Smile进行的训练关卡，它们可以帮助你了解本作的基本系统，这些不是主线任务，不过还是推荐依次完成，以便后面的游戏可以轻松进行下去。

Back in The Saddle

【任务开始】与Sunny Smiles对话
↓
在沙龙后面练习射击，射击沙龙后面围栏上的空瓶
↓
走到Vigor Tester机器前，设定SPECIAL点数
↓
和Sunny一起狩猎蜥蜴（Geckos）
↓
【任务完成】再次与Sunny对话完成任务

By A Campfire on The Trail

【任务开始】在墓地收集Broc Flower，在学校的房屋门前收集Xander Root（在折断的大树根前方地面上找，埋在地里，露出一点）
↓
【任务完成】回到Sunny身旁，使用营火组合出Healing Powder



[1.2]They Went That-a-Way

【任务开始】离开医生 Mitchell 的房屋后开启。

可选：救你一命的机器人 Victor 在 Goodsprings，和他对话了解情况

到 Primm 小镇与 Johnson Nash 对话，他请你帮助 Primm 小镇，救出副警长

放任恶人杀死副警长 Beagle，或者亲手杀死他

救出副警长并询问关于攻击者的是事情

到 Novac

说服 Manny Vargas 告诉你关于 Boulder City 的情报

帮助 Manny 解决 Ghouls 的问题，也就是完成 Come Fly With Me 这个支线任务

潜入 Manny 的房间使用电脑终端

到 Boulder City 与 NCR 的中尉 Lt. Monroe 谈话

同意帮助 Monroe 处理 Great Khans 的问题，也就是完成 Boulder City Showdown 这个支线任务

【任务完成】与 Boulder City 里的 Jessup 对话，了解 Benny 相关的事情，开始任务 Ring-A-Ding Ding！

[1.3]Ring-A-Ding Ding!

【任务开始】

在 Boulder City 与 Jessup 谈话

进入 Strip 赌场大道，与 Victor 对话（并同时开启 The House Always Wins，I 任务）

进入 Lucky 38 赌场，乘电梯到 Penthouse

与 Mr. House 对话

到 The Tops 赌场，与 Swank 对话

向他展示 Benny 背叛的证据

到 The Tops 赌场，潜入 13 层

[口才 15] 告诉 Swank 说 Benny 要单干了

将 Benny 的烟屁交给 Swank

在 The Tops 正面遇到 Benny

[口才 65] 说服 Benny 和你一起到他的套间

[交易 35] 让 Benny 付你钱并给你进入套间的钥匙

和 Benny 对话并同意和他一起进入总统套间

杀死 Benny

[黑寡妇] 引诱 Benny，并让他带你进入套间

[口才 30] 说服 Swank，Benny 试图杀死你并且偷了白金筹码（Platinum Chip）

将 Benny 的打火机交给 Swank

进入总统套间

进入总统套间

[口才 45] 说服 Swank，Benny 让你的死看起来像一场事故

将 Jessup 提供的领导工作机会传给 Swank

（Terrifying Presennce 特技）恐吓并杀死 Benny

原谅 Benny 或者拒绝 Benny 的协议

同意 Benny 的协议，得到 250 个瓶盖

使用对话机（Intercom）与 Benny 对话

前往 Benny 的套间

让 Swank 说服 Benny 回自己的套间

进入 Benny 的套间

杀死 Benny

在突袭中生存下来

[口才 75] 说服 Benny 让你安全逃脱

与 Benny 睡 [黑寡妇]

暗杀 Benny

阅读 Benny 留下的字条

[开锁 100] 撬锁进入 Benny 的套间

【任务完成】搜 Benny 的尸体得到白金筹码

【任务完成】在 Benny 的套间与 Yes Man 对话，得知 Benny 已经逃走的消息

【任务后续】离开 The Tops，与 Vulpes Inculta 或 Alerio 对话

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

Ring-A-Ding Ding！这个任务基本可以分为2个步骤：进入The Strip→在The Tops找Benny并试图夺回白金筹码。这个关键任务是整个流程彻底展开的途径，首先你进入本作的核心区域赌场大道区，进入赌场大道的方法很多：1.杀进去，不推荐，除了直接外没有什么好处；2.身上有2000元以上时，和守卫机器人对话，他们要求检查你的金钱，给他们看一下就好，不会少钱，这是最方便的方法，钱不够就去Freeside的赌场赌几把；3.科学80以上，可以在与守卫对话时选择1C 3C R34 M，这样就能骇客守卫直接进入；4.完成The Kings交给你的支线任务G.I. Blues，在The King许诺给你报酬时，要求一个通行证；5.到Mick&Ralph's商店，于Ralph对话，完成自由任务Papers, Please，让他为你做一张假通行证，但也要花掉你几百块，不划算。

进入The Strip后，你可以进入几个主要的赌场接触那些家族势力，追踪之前试图杀死你的Benny，通过任何一种方法杀死Benny，都可以在他身上搜到白金筹码，如果你没有杀死他，而是放他走了或者让他逃跑了，你就需要到Legion的总部The Fort去寻找Benny，在那里也会得到白金筹码。

最重要的是可以进入Lucky 38——自从对外开放的Lucky 38关闭之后，多少年来你是第一个进入其中的人，你将见到Mr. House，得知白金筹码的重要性，找到白金筹码后回到Luck 38，顺着The House Always Wins系列任务进行下去。这条是Mr. House线。

不管你如何对待Benny（杀死他或让他逃跑），或者第一次从Lucky 38出来时，The Legion派来的人会来邀请你到The Legion的总部Fortification Hill见他们的首领凯撒(Caesar)，主线任务Render Unto Caesar开始。这条是The Legion线。

如果你进入Lucky 38与Mr. House对话后或者完成Ring-A-Ding Ding！这个任务之后，都会有一个NCR的士兵来找你，主线任务Things That Go Boom开始。这条是NCR线。

不管你如何对待Benny（杀死他或让他逃跑），主线任务Wild Card：Ace in the Hole开始。在Benny的套间你会遇到Yes Man，他是重要角色，和他对话后Wild Card：Change in Management开始。这条是独立线。

第二章

在第二章中，你将选择自己的盟友和敌人，按照上章结尾中所阐述，你可以有4条路选择：独立、支持Mr. House、支持The Legion、支持NCR。通过完成各种任务，你在不同势力中的名声会有所变化，他们会对你产生不同的举动，你不能同时取悦所有的势力，在一些任务中必须要做出抉择。

独立：选择建设独立自主的新维加斯势力，你要无视其他三大势力的提议，自己决定维加斯的未来。

Mr. House线：同盟Lucky 38的Mr. House，从他这里得到各种指示，一步步按照他的计划前进，清除对赌场大道有威胁的势力。

NCR线：支持NCR，你就要消灭Mr. House，与凯撒的Legion敌对，你有一系列的多目标任务要完成。

凯撒的Legion线：你支持这个奴隶制的势力，铲平其他一切敌对势力，主要敌对NCR，消灭Mr. House。

这三个势力是莫哈韦废土的主要大势力，还有一些较小的势力要你应对，或者无视他们，或者消灭他们，或者获得他们的支持，钢铁兄弟会、Boomers、Great Khans是主要的三个，而赌场大道内的Omertas和White Glove Society两个赌场势力也有必要注意。

最重要的就是找好自己在大战中的位置。在深入到一个势力之中且其他势力到达无法挽回的敌对名声之前，都可以转变阵营，不过关系非常微妙。比如在本章初期，4个势力都不得罪，想尽办法维持平衡，这样更容易完成支线任务，否则早早将自己和三大势力关系闹僵，走到哪里都要枪林弹雨，非常狼狈。当然，对于有主见的热血硬汉，坚持自己的信念在游戏中做“正直”之人，也有一番乐趣。如上所述，与莫哈韦废土上各大势力进行接触，并最终进入第三章胡佛大坝最终战，完成游戏。

独立主线

[独立2.1]Wild Card：Change in Management

【任务开始】在Benny的套间与Yes Man对话

↓

从Benny手中得到白金筹码（Platinum Chip），杀死或断开Mr. House的连接。任意顺序完成。

↓

干掉Mr. House后再次与Yes Man对话，让它跟你一起进入Lucky 38。

↓

【任务完成】将Yes Man的AI装入Lucky 38的主机内。

杀掉Mr. House的方法：经过Jane、守卫和Mr. House的巨大屏幕，在北方墙壁上找到终端机（在楼梯下、书架旁）。调查终端，选择Open Antechamber，这时候守卫会攻击你这个非法侵入者，你可以迎战，也可以径直冲向通往下层控制室的电梯门直接下去，或者找到一个安防终端，废除这些守卫。乘电梯到下层控制室内，找到Mr. House的本体，可以选择杀死他或者不杀他而仅仅将它与主机断开，完成之后再回到上层，守卫也不会继续与你敌对。

[独立2.2]Wild Card：You And What Army!

【任务开始】在Benny的套间与Yes Man对话，如果对话中未开启，将其AI装入Lucky 38的主机内后也会开启。

↓

杀死Benny获得白金筹码之后（如果在The Tops让他逃掉了，可在Legion总部找到他得到筹码），去Legion的总部The Fort。

↓

到Weather Monitoring Station，进入Securitron Vault

↓

【任务完成】炸掉三个发电机关闭所有的安防机器人 / 【任务完成】升级安防机器人

[独立2.3]Wild Card：Side Bets

这个任务是独立主线的主体部分，需要你接触莫哈韦废土上的几个重要势力，与他们结盟、消灭他们或者无视他们，这会直接影响到最终大战的情况。该任务的进行方法比较自由，任务开始后可以以任意顺序去接触钢铁兄弟会、Boomers、Great Khans、Omertas、White Glove Society这几个势力：你可以浅尝则止，无视他们的存在，他们会在最终战中自由行动，这是完成任务的最快方法，速攻会让你无法体验游戏的更多乐趣；你可以消灭他们，他们不会对你造成威胁，也不会帮助你，不过消灭他们的过程一般都要展开大战，或者通过复杂的手段彻底剥夺他们的战斗力；说服他们支持你，这需要完成每个势力的支线任务，取得他们的信任，授恩于他们，这是比较好的解决办法。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

【任务开始】在 Benny 的套间与 Yes Man 对话

按任意顺序完成以下内容

到 Hidden Valley 进入西边的地堡，接触钢铁兄弟会

- 不管他们，他们会在胡佛大坝进攻 NCR
- 消灭钢铁兄弟会
- 说服他们支持 NCR，需要完成支线任务 Still in the Dark

与 Boomers 势力的 Mother Pearl 谈谈

- 无视 Boomers
- 消灭 Boomers
- 得到 Boomers 的支持，需要完成支线任务 Volare！

在 Red Rock Canyon 与 Great Khans 势力的 Papa Khan 谈谈

- 无视 Great Khans
- 消灭 Great Khans
- 完成 Oh My Papa 支线任务，得到支持

与 Gomorrah 赌场的 Omertas 势力的前台接待谈谈

- 无视 Omertas
- 通过支线任务 How Little We Know，摧毁 Omertas 的计划
- 通过支线任务 How Little We Know，帮助 Omertas 完成计划

与 Ultra-Luxe 赌场的 White Glove Society 势力的 Marjorie 谈谈

- 无视 White Glove Society
- 消灭 White Glove Society 势力
- 转变 White Glove Society 的“怪异”行为，完成支线任务 Beyond the Beef

【任务完成】再次与 Yes Man 对话

[独立 2.4]Wild Card：Finishing Touches

【任务开始】完成 Wild Card：Side Bets 任务后，和 Yes Man 对话后开启

到 El Dorado Substation 的控制台装入过载芯片

回到 Lucky 38，向 Yes Man 汇报情况

【任务完成】前往 Hoover Dam

这是独立线的最后一个任务，为最终的胡佛大坝决战做好最后一个准备——使用 Yes Man 给你的芯片破坏 NCR 的要塞 El Dorado Station。在破坏要塞之前，如果你在 NCR 的名声在接受（Accepted）以上，会开启 NCR 总统 Kimball 相关的任务，你可以选择保护他或者刺杀他。另外，你还可以到 Old Mormon Fort 找到 The Followers 的首领 Julie Farkas，让他们支持独立的新维加斯。

认为自己已经准备就绪后，告诉 Yes Man 你已经准备好前往大坝了，独立线的第三章最终任务 No Gods，No Masters 开始。

Mr. House 主线

[House 2.1]The House Always Wins，Ⅰ

【任务开始】进入赌场大道后，到 Lucky 38 门口与 Victor 对话

跟着 Victor 进入 Lucky 38，坐电梯到达 Penthouse

下楼梯和巨大屏幕上的 Mr. House 对话

问 Mr. House 的目的到底是什么（这时如果你已经在 Ring-A-Ding Ding！任务中得到了白金筹码，可以直接交给他）

接受他给你的 1000 块钱（如果交易技能在 50 以上可以要更多的钱）

到 Tops 赌场，完成任务 Ring-A-Ding Ding！，并从 Benny 身上得到白金筹码

见到凯撒和 NCR 的两名使者

回去向 Mr. House 汇报并将白金筹码交给他

和电梯旁的 Victor 对话，进入地下室

向前走，观察两个安防机器人发射飞弹

再次和 Victor 对话回到 Penthhouse

【任务完成】和 Mr. House 对话

这个任务的关键在于取得白金筹码，另外一个关键在于是否将白金筹码交给 Mr. House。也许第一次到这里，玩家会有各种疑虑，不想将筹码给他，不过你大可以放心，他还会将筹码还给你，让你带去 The Fort 完成下一个任务。

[House 2.2]The House Always Wins，Ⅱ

【任务开始】完成 The House Always Wins，Ⅰ

与 Victor 对话离开 Lucky 38

进行 Legion 势力的主线任务 Render Unto Caesar，直到进入位于 Legion 本部内由守卫层层把守的地下碉堡 Weather Monitoring Station 就好

走下楼梯，通过显示 Mr. House 头像的终端和他对话

同意升级安防机器人

一路杀入地下碉堡，进入 Securitron Operations Console

操作启动控制台，上传数据

【任务完成】与凯撒对话，他被蒙在鼓里以为你破坏了地下碉堡，回去向 Mr. House 汇报

升级安防机器人并没有太多不妥，即使你之后不想继续投靠 Mr. House 势力，也可以用其他方法控制升级后的安防机器人。

[House 2.3]The House Always Wins, Ⅲ

【任务开始】完成 The House Always Wins Ⅱ，同意 Mr. House 的下一步计划

↓

到 Nellis Air Force Base

↓

杀死 Boomers 的所有领导人物摧毁这个势力 / 说服 Boomers 让他们支持 Mr. House（完成支线任务 Volare！）

↓

【任务完成】回去向 Mr. House 汇报情况

第一次来到 Boomer 占领的空军基地区域前，进入必经的废墟一定会被从天而降的飞弹炸得像鬼一样，使用 Stealth Boy 也没有丝毫作用。你会在入口见到一个叫 George 的人，他收你 300 块告诉你经过轰炸区的方法，并承诺你能成功通过后回来他会还你 600 块。不过他给你的纸条上的方法并不太实用，正确的做法是：因为飞弹是从目标方向斜着飞来的，如果你躲在较高的墙壁后面会很安全，而且飞弹是有节奏的发射，集中轰炸十几发之后会停一小段时间。脱去护甲让跑动速度最快，从入口开始直奔眼前能看到的第一个废墟房屋，有一堵较高的墙壁，靠在墙壁上第一批飞弹在你走到半路开始在你身后爆炸，在墙后等第一波飞弹炸完之后的间隙冲出去继续找下一个掩体，然后第二次间隙冲到目标所在的铁网围栏下，到围栏下就彻底安全了。（也可以在第一波炸完后直奔铁网，死不了，但是会受些伤。）

摧毁 Boomer 的话需要杀死势力的几个头目，包括 Mother Pearl、Argyll、Loyal、Jack 和 Raquel。

完成“Volare！”支线任务在 The Boomer 达到高名声，让他们为你效劳。

[House 2.4]The House Always Wins, Ⅳ

【任务开始】完成 The House Always Wins Ⅲ，答应 Mr. House 去调查 Omertas

↓

完成支线任务 How Little We Know，阻止或支持赌场区 Gomorrah 赌场内 Omertas 家族的计划。更简单的方法是彻底消灭 Omertas 家族势力，武力解决。

↓

【任务完成】回到 Lucky 38 向 Mr. House 汇报

[House 2.5]The House Always Wins, Ⅴ

【任务开始】完成 The House Always Wins Ⅳ，答应 Mr. House 去应付钢铁兄弟会

↓

消灭钢铁兄弟会

↓

【任务完成】回到 Lucky 38 汇报

摧毁钢铁兄弟会的方法有两种，其一是武力解决，但是这样非常费力，另外一种是较好的选择，具体方法请翻看前面 Perks 特技部分学习“能量装甲训练”的段落，通过 L2 Bunker 南边的虚拟训练舱所在房间西墙上的两个终端启动自毁程序直接炸毁兄弟会地堡。

[House 2.6]The House Always Wins, Ⅵ

【任务开始】完成 The House Always Wins Ⅴ，同意去保护 NCR 总统 Kimball（需要 NCR 名声在 Accepted 以上）

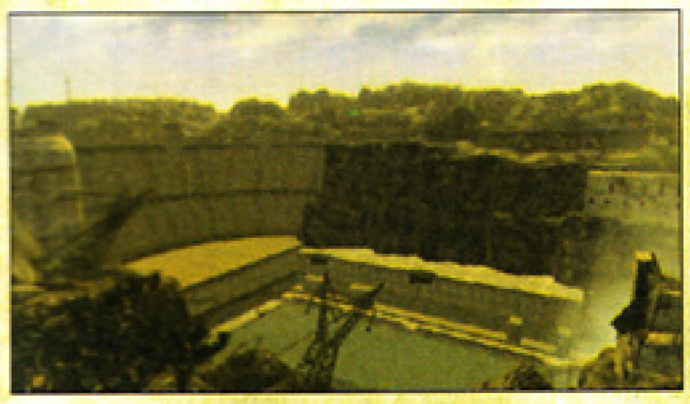
↓

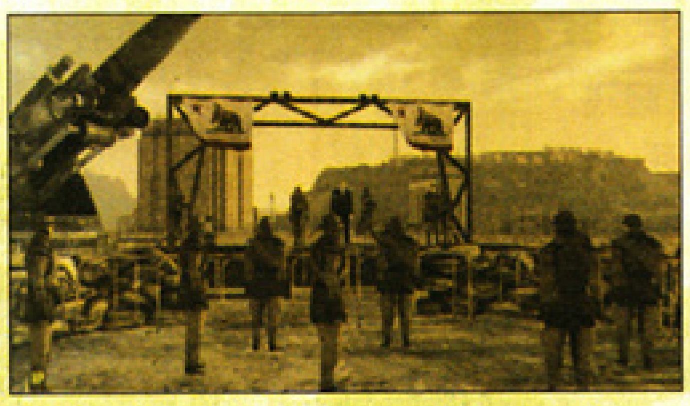
完成主线任务 You'll Know It When It Happens

↓

【任务完成】回到 Lucky 38 向 Mr. House 汇报

如果 NCR 名声未能达到 Accepted 以上，就无法开启这个任务，直接进入 The House Always Wins，Ⅶ。





[House 2.7]The House Always Wins, Ⅶ

【任务开始】完成 The House Always Wins，Ⅵ 任务后，同意将过载芯片装入 El Dorado Substation

↓

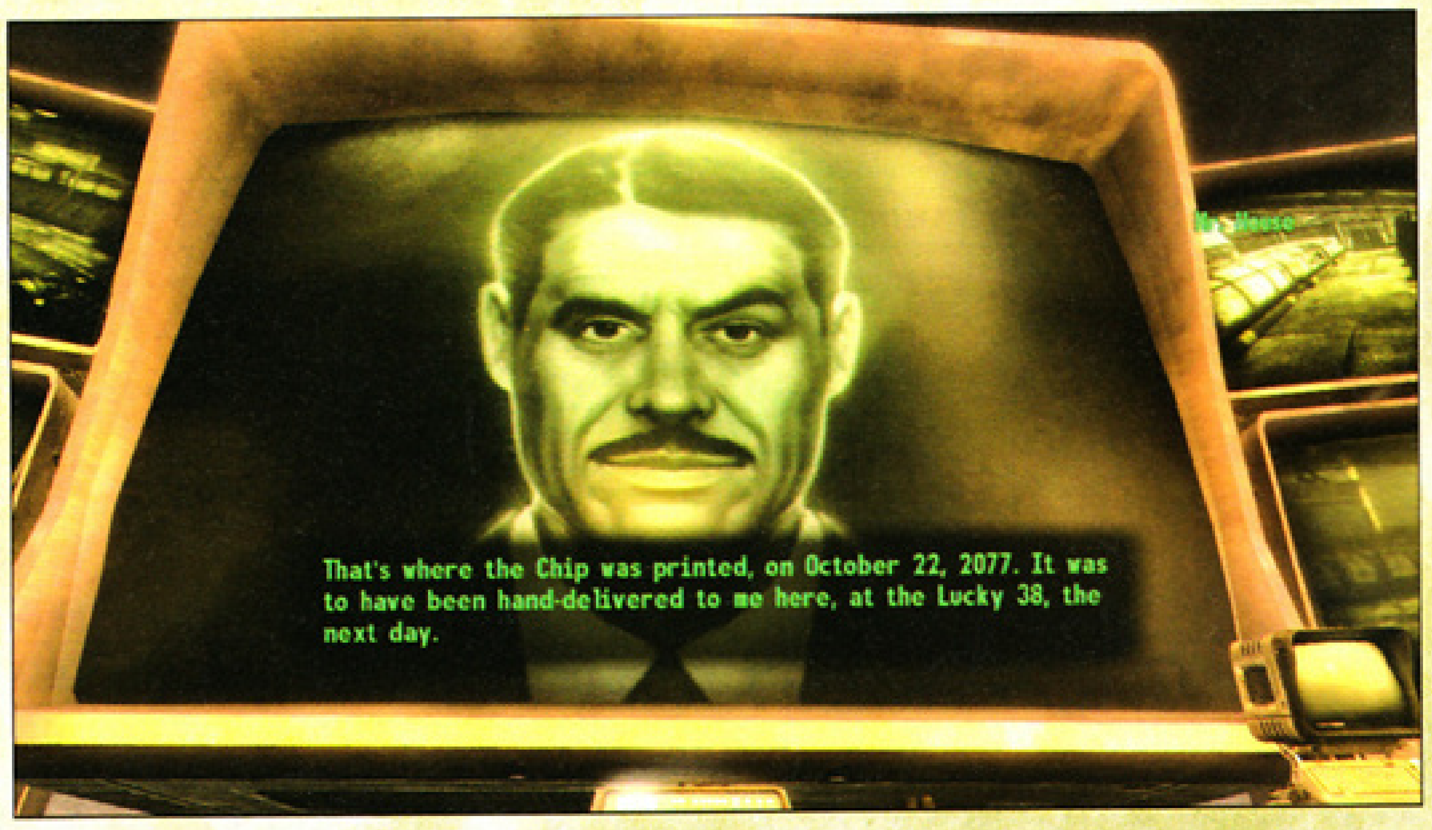
到 El Dorado Substation 的控制台装入过载芯片

↓

回到 Lucky 38，向 Mr. House 汇报情况

↓

【任务完成】前往 Hoover Dam，开始 Mr. House 主线的最终任务 All or Nothing



Caesar's Legion 主线

[Legion 2.1]Render Unto Caesar

【任务开始】和凯撒派出的使者 Alerio 或 Vulpes 对话开始任务

↓

前往 Cottowood Cove，和码头的 Lucullus 对话乘船到 Legion 本部 The Fort

↓

和凯撒对话，接受他的请求

↓

插入白金筹码进入 Weather Monitoring Station

↓

摧毁 3 个发电机

↓

回去和凯撒对话

↓

回到 Lucky 38

↓

杀死 Mr. House 然后回去找凯撒

↓

到 Nellis Air Force Base

↓

杀死 Boomers 的所有领导人或者完成支线任务 Volare

↓

回去和凯撒谈话

↓

到 Strip，进入 Ultra—Luxe

↓

得到 White Glove 的支持，或失败。支线任务 Beyond the Beef

↓

与凯撒对话

↓

到 Hidden Valley

↓

杀死所有的钢铁兄弟会成员

↓

与凯撒对话

↓

完成主线任务 Et Tumor，Brute？

↓

【任务完成】到胡佛大坝见 Cato，与其对话并完成主线任务 Arizona Killer

这是凯撒军团分支的主要任务，和其他分支相近，都是对付这些势力。部分可以摧毁或征服，也有的必须摧毁。这个任务贯穿整个分支，其中还包括一些其他主线必须完成的任务，上表都有提到。再之后就可以开始最终决战了。

[Legion 2.2]Et Tumor，Brute ？

【任务开始】主线任务 Render Unto Caesar 达到摧毁钢铁兄弟会的步骤之后

与凯撒对话，询问关于他的病情

告诉他是颅内细胞瘤[口才]

告诉他是肿瘤[药物]

在 New Vegas Medical Center 找到 Usanagi 医生购买手术工具

在 New Vegas Medical Center 偷取手术工具

在 34 号避难所的机器医生那里得到机器医生外科手术部件

获得一个医疗包（Doctor's Bag）

回去找凯撒

安装机器医生（Autodoc）

使用医疗器具和医疗包进行手术

用机器医生杀死凯撒

用机器医生完成手术

告诉 Lucullus 这并非你自己的错，而是凯撒太老了[口才]

告诉 Lucullus 是内出血致死[药物]

【任务失败】如果口才挑战未成果或者医疗技能不达标准，就会激怒凯撒军团

【任务完成】任务完成

[Legion 2.3]Arizona Killer

【任务开始】主线任务 Render Unto Caesar 达到摧毁钢铁兄弟会的步骤之后

【任务开始】在 Boulder City 东南找到 Cato Hostilius，与之对话

看看他能做什么

[爆炸武器 50] 得到 Vertibird Bomb

告诉他你准备好了

到胡佛大坝去

检查 Watson 的头盔

检查监视区的 AA 控制台

将 C4 安装在 Watson 大兵的头盔里

[修理 50] 引起短路导致爆炸

[科学 50] 将 AA 炮设定为射击 Vertibird

还可 Visitor's Center 的终端，让 Vertibird 撞山

询问 Cato 总统何时到达

询问 Cato 总统何时到达

询问 Cato 总统何时到达

杀死 Cato

[口才 50] 进入起飞区

射杀总统

什么也不做

[爆炸武器 50] 将炸弹安装在 Vertibird 上

当 Watson 在 Kimball 身边时引爆炸弹

看着总统爆炸致死

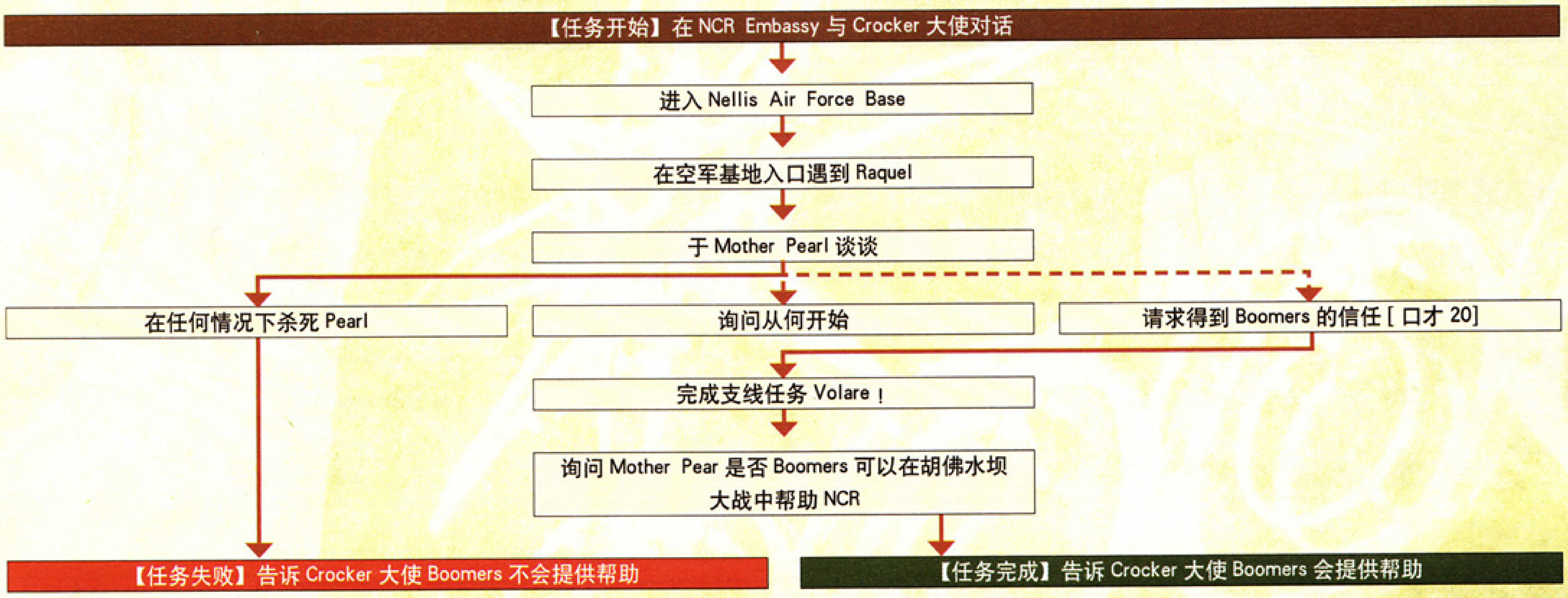
等着 Kimball 起飞，爆炸致死

【任务完成】向凯撒报告刺杀成功的消息

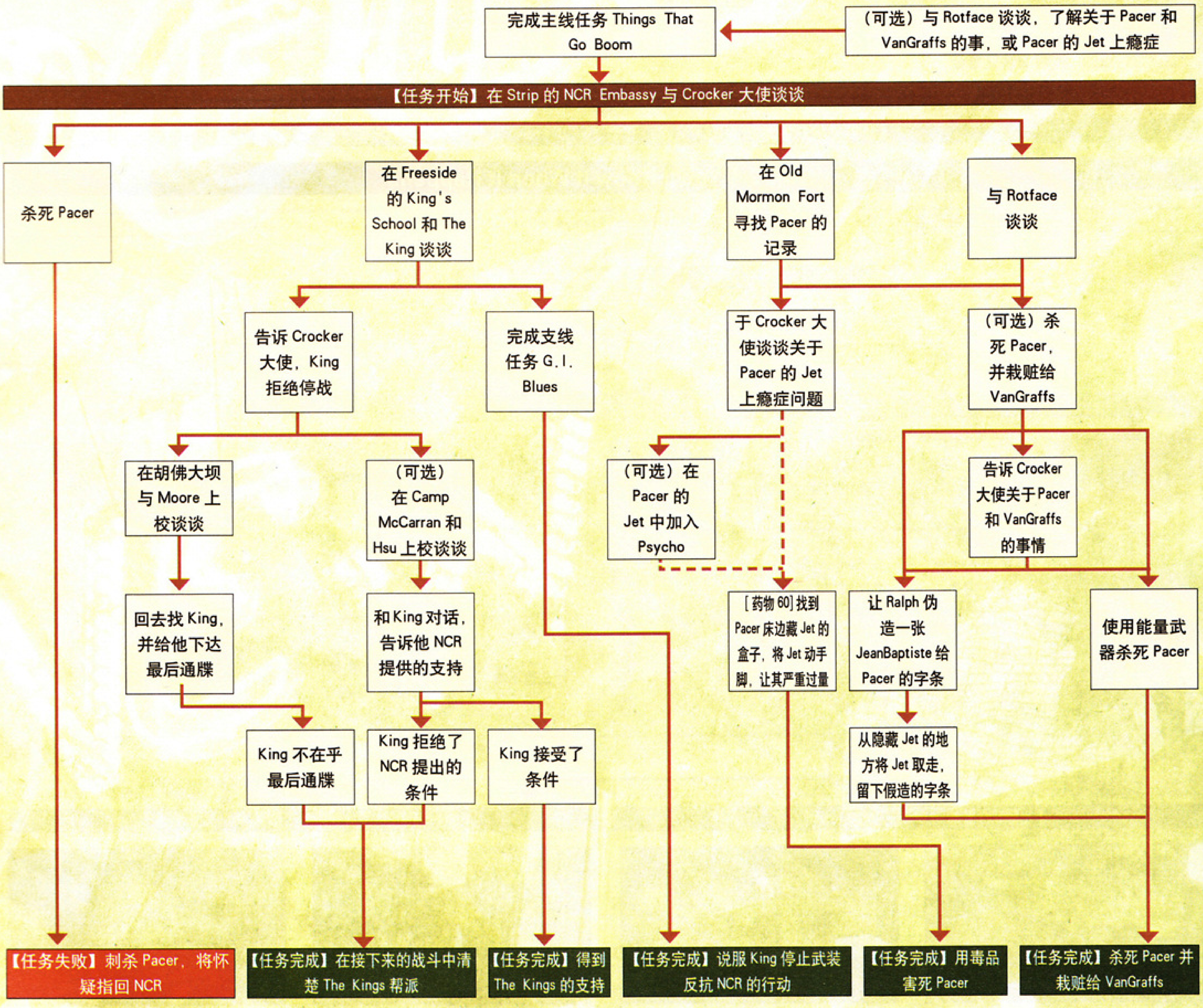
【任务完成】向凯撒报告刺杀失败的消息

NCR 主线

[NCR 2.1]Things That Go Boom



[NCR 2.2]King's Gambit



[NCR 2.3]For The Republic，Part 2

完成主线任务 King's Gambit

【任务开始】在胡佛水坝与 Moore 上校谈谈

杀死 Red Rock 的 Great Khans

完成支线任务 Oh My Papa

回去和 Moore 谈谈，得到新目标：Omertas

在 NCR Embassy 与接待员对话

完成任务 How Little We Know

帮助 Omerta 完成计划

消灭 Omerta 家族所有人

摧毁 Omerta 的计划，并杀死他们的老大

回去找 Moore，对 Omerta 的计划撒谎

回去找 Moore 交差

回去向 Moore 汇报结果

消灭 Mr. House 这个威胁

杀死 Mr. House

切断 House 与主机的连接

回去向 Moore 交差，得到下一个目标：钢铁兄弟会

摧毁钢铁兄弟会

通过完成支线任务 Still in the Dark 获得钢铁兄弟会的支持

【任务完成】回去找 Moore 交差，开启 You'll Know It When It Happens 任务

[NCR 2.4]You'll Know It When It Happens

通过主线任务 For The Republic，Part 2 或者 The House Always Wins，Ⅳ或者 Wild Card：Finishing Touches 开启

【任务开始】在胡佛大坝与 Ranger Grant 对话

做好准备后上楼与 Ranger Grant 对话

到外面并告诉 Ranger Grant 你已经准备好了

什么也不做

找到狙击手并消灭他

从工程师身上偷走引爆器

[爆炸或修理 50]找到 Vertibird 上的炸弹

开一枪引起骚乱

拥有 Rex 这个同伴

[Animal Friend]拥有动物朋友特技的话，可以借到 Ranger Stevens 的狗

不要向 Ranger Grant 报告

向 Ranger Grant 报告自己的发现

收起武器

什么也不做

从工程师身上偷走引爆器

[爆炸或修理 50]找到 Vertibird 上的炸弹

让狗嗅出工程师

【任务完成】告诉 Moore 上校 Kimball 死了

【任务完成】告诉 Moore 上校 Kimball 安全无恙

第三章

不管选择 4 条支线中的哪一条，最后都会进入最终之战——第二次胡佛大坝大战。在开始第三章前，请确保完成了你所有的游戏计划（包括支线任务和自由任务），因为一旦进入最终章就会直达结局，无法返回。所以，强烈建议挺进胡佛大坝之前一定要备份至少一个存档。在最终战中，你同盟的势力和那些次等势力都会出现在胡佛大坝这场大战中，根据你选择的势力不同，任务也不同，总共 4 个，引向不同的大结局。

独立终章

[独立 3.1]No Gods, No Masters

【任务开始】在 Lucky 38 与 Yes Man 对话

- 进入第二座塔，乘电梯到地下室 →（可选）Great Khans 加入战斗
  - 杀死 NCR 守卫
  - [口才 75] 说服 NCR 首位离开控制室
- 将过载芯片装入控制箱中 （可选）如果得到 Boomers 的支持，他们会帮你攻击敌人
  - 开启 West Control Box，炸毁发电机
  - 开启 East Power Electrical Switch 启动安防机器人
- 离开塔楼 →（可选）如果英克雷残党被召集，他们会开始进攻
- 在 Legate Camp 一路杀到 Legate Lanius 面前 → 摧毁 Mongrel Cage
  - [交易 100] 通过交易方式说服 Legate 撤退
  - [口才 100] 说服 Legate 撤退
  - [口才 80] 说服 Legate 与你展开一对一的战斗
  - 直接与 Legate 展开战斗
- 回到胡佛大坝，观看 NCR 方发生的事情
  - [口才 100] 说服 Oliver 将军离开
  - 杀死 Oliver 将军

【任务完成】与 Yes Man 对话，游戏结束。

结局分析

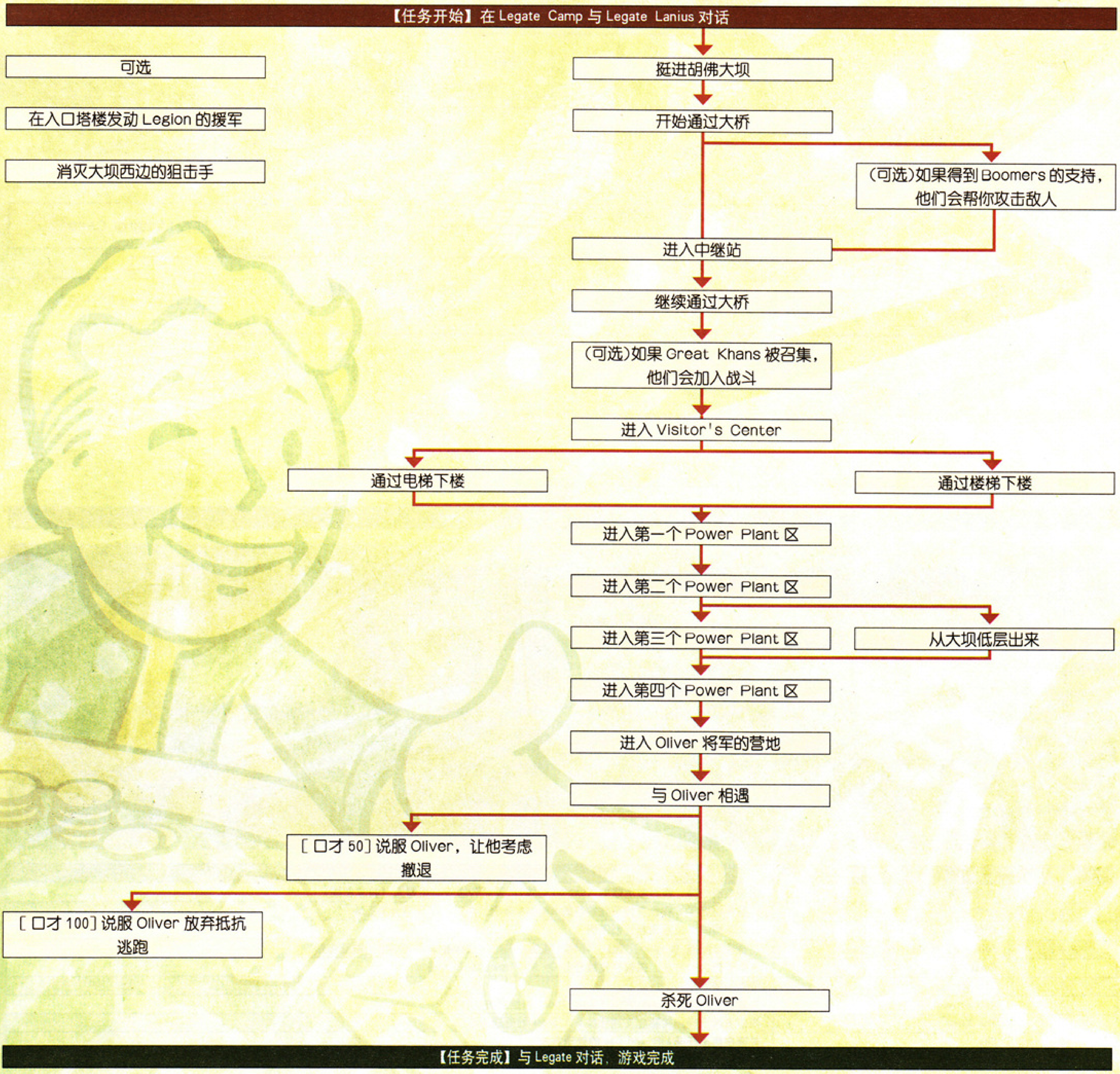
游戏的结局是由“分段 CG 加旁白”拼合而成，全部段落共 27 段，在完成第三章的胡佛水坝大战之后进入结局，根据玩家在流程中不同任务的不同完成方法、和各个势力的关系以及同伴的死活和其相关任务的完成与否，每一个段落都会有多种变化（最少 4 种，最多 12 种），而且并非以下所有段落都会出现在结局中。以下是全部结局的段落列表，其中“四条主线选择”是按投靠 3 大势力和独立划分的。另外，所有城镇、三大势力之外的次级势力都有被全部屠杀的“全灭”结局，其中同伴的死亡结局必须在 Hardcore 核心模式中才能实现，这些全灭结局就不在下表中重复列出了。

序号	对象	影响结局的关键要素
1	主线任务	四条主线选择；是否救活凯撒（Legion 主线）；是否升级安防机器人（独立主线）
2	女性角色	四条主线选择，每条主线又按角色的 KARMA 善良、中立、邪恶而分为三种
3	男性角色	与上条相同，只是角色性别不同
4	Followers of the Apocalypse	是否救活凯撒（Legion 主线）；与 NCR 结盟；杀死其领导者 Julie Farkas；独立主线
5	Great Khans	对待该势力的方法，关键在支线任务 Oh My Papa 的处理方法
6	Goodsprings	四条主线选择
7	Jacobstown	关键在支线任务 Guess Who I Saw Today 的处理方法
8	The Kings	四条主线选择；关键在支线任务 G.I.Blues 的处理方法
9	Lily	关键在自由任务 Lily and Leo 的处理方法
10	The Misfits	关键在支线任务 Flags of Our Foul-Ups 的处理方法

序号	对象	影响结局的关键要素
11	NCR Correctional Facility	四条主线选择；是否杀死 NCR 的领导者
12	Novac	是否结盟 Legion；是否结盟 NCR；关键在支线任务 Come Fly With Me 的处理方法
13	Powder Gangers	关键在支线任务 Why Can't We Be Friends 的处理方法
14	Primm	四条主线选择；支线任务 My Kind of Town 的处理方法
15	Rangers	四条主线选择；关键在支线任务 Return to Sender 的处理方法
16	Raul	关键在支线任务 Crazy，Crazy，Crazy 和自由任务 Old School Ghoul 的处理方法
17	Enclave Remnants	关键在支线任务 For Auld Lang Syne 的处理方法；是否救活凯撒（Legion 主线）
18	Rex	关键在支线任务 Nothin' But a Hound Dog 的处理方法
19	Arcade Gannon	是否救活凯撒（Legion 主线）；支线任务 For Auld Lang Syne 的处理方法；四条主线选择
20	Black Mountain	关键在支线任务 Crazy，Crazy，Crazy 的处理方法；无视黑山则电台继续播放、Raul 被处刑
21	Boomers	四条主线选择；关键在支线任务 Volare 的处理方法
22	Boone	关键在支线任务 I Forgot to Remember to Forget 的处理方法；四条主线选择
23	Brotherhood fo Steel	四条主线选择；主线任务中钢铁兄弟会相关任务的处理方式
24	Rose of Sharon Cassidy	四条主线选择；是否完成支线任务 Heartache by the Number
25	ED-E	是否修好 ED-E；关键在支线任务 ED-E My Love 的处理方法
26	Fiends	关键在支线任务 Three-Card Bounty 的处理方式；四条主线选择
27	Veronica	关键在支线任务 I Could Make You Care 和 Still in the Dark 的处理方式

Caesar's Legion 势力终章

[Legion 3.1]Veni, Vidi, Vici



Mr. House 势力终章

[House 3.1]All or Nothing

【任务开始】在 Lucky 38 与 Mr．House 对话展开胡佛水坝大战

进入第二座塔，乘电梯到地下室

（可选）Great Khans 加入战斗

（可选）钢铁兄弟会在 Power Plant 进攻 NCR

杀死 NCR 守卫

［口才 75］说服 NCR 守卫离开控制室

（可选）如果得到 Boomers 的支持，他们会帮你攻击敌人

将过载芯片装入控制箱中

开启 East Power Electrical Switch 启动安防机器人

（可选）如果英克雷残党被召集，他们会开始进攻

离开塔楼

在 Legate Camp 一路杀到 Legate Lanius 面前

摧毁 Mongrel Cage

［交易 100］通过交易方式说服 Legate 撤退

［口才 100］说服 Legate 撤退

［口才 80］说服 Legate 与你展开一对一的战斗

直接与 Legate 展开战斗

回到胡佛大坝，观看 NCR 方发生的事情

［交易 100］通过交易方式说服 Oliver 将军离开

［口才 100］说服 Oliver 将军离开

杀死 Oliver 将军

【任务完成】与 Mr．House 对话，游戏结束。

成就

成就	取得方法	点数
New Kid	达到 10 级	10
Up and Comer	达到 20 级	20
The Boss	达到 30 级	30
Ol' Buddy Ol' Pal	收到任意一个同伴	10
The Whole Gang's Here	收过所有同伴	25
Crafty	组合出 20 个道具	15
Mod Machine	加装 20 个武器部件	15
Walker of the Mojave	发现 50 个地点	10
Master of the Mojave	发现 125 个地点	25
Globe Trotter	找到所有的 Snowball（雪景玩具）	25
You Run Barter Town	累计卖出价值 10000 元的物品	15
Blast Mastery	累计用能量武器造成 10000 点伤害	15
Love the Bomb	累计用爆炸武器造成 10000 点伤害	15
Lead Dealer	累计用枪械武器造成 10000 点伤害	15
No Tumbler Fumbler	开 25 次锁	15
Stim-ply Amazing	累计用 Stimpak 恢复 10000 点生命值	15
New Vegas Samurai	累计用近战武器造成 10000 点伤害	15
Jury Rigger	修理 30 个物品	15
Hack the Mojave	还可 25 个终端	15
Artful Pocketer	偷 50 次人身上的物品	15
Outstanding Orator	完成 50 次口才说服（Speech）	15
Desert Survivalist	累计用食物恢复 10000 点生命值	15
Old-Tyme Brawler	累计用空手战斗造成 10000 点伤害	15
Know When to Fold Them	赢 3 场 Caravan（大篷车）赌博	10
One Armed Bandit	玩 10 把 Slots（水果机）	10
Little Wheel	玩 10 把 Roulette（轮盘赌）	10
Double Down	玩 10 把 Blackjack（21 点）	10
Caravan Master	赢 30 场 Caravan（大篷车）赌博	30

成就	取得方法	点数
The Courier Who Broke the Bank	被所有赌场禁止赌博（赢得赌场规定的最高限度钱币）	30
Hardcore	从开始到结束始终在 Hardcore 模式打开的情况下完成整个游戏，在创建角色后出门时会提示是否开启 Hardcore 模式，选择 YES，并全程不关闭它，通关后解开。需要注意的是，不仅不能关闭 Hardcore 模式，同时也不能改变游戏的难度，即使开始新游戏时选择 VERY EASY 难度也可以。	100
Ain't That a Kick in the Head	完成任务 Ain't That a Kick in the Head	10
They Went That-a-Way	完成任务 They Went That-a-Way	25
Ring-a-Ding-Ding	完成任务 Ring-a-Ding-Ding	25
The House Always Wins	完成任务 The House Always Wins	30
For the Republic	完成任务 For the Republic	30
Render Unto Caesar	完成任务 Render Unto Caesar	30
Wild Card	完成任务 Wild Card	30
All or Nothing	完成任务 All or Nothing	15
Veni, Vidi, Vici	完成任务 Veni, Vidi, Vici	15
Eureka!	完成任务 Eureka!	15
No Gods, No Masters	完成任务 No Gods, No Masters	15
Come Fly With Me	完成任务 Come Fly With Me	20
Talent Pool	完成任务 Talent Pool	20
Return to Sender	完成任务 Return to Sender	20
Arizona Killer	完成任务 Arizona Killer	20
You'll Know It When It Happens	完成任务 You'll Know It When It Happens	20
G.I. Blues	完成任务 G.I. Blues	20
That Lucky Old Sun	完成任务 That Lucky Old Sun	20
Volare!	完成任务 Volare!	20
The Legend of the Star	完成任务 The Legend of the Star	20

NCR 势力终章

[NCR 3.1]Eureka!

【任务开始】在 NCR 营地与 Oliver 将军对话

- 进入第四个 Power Plant 区
  - →（可选）如果之前成功召集钢铁兄弟会，他们会进攻 Legion
  - → 进入大坝低层（→ 进入第三个 / 第二个 / 第一个 Power Plant 区）
  - → 开启水系统溢出终端 → 从大坝低层出来 → 开启手动水系统溢出阀门 → 进入第二个 Power Plant 区
- 进入第三个 Power Plant 区
- 进入第二个 Power Plant 区
- 进入第一个 Power Plant 区
- 乘电梯到 Visitor's Center
- 离开 Visitor's Center，开始通过大桥
  - （可选）如果 Great Khans 被召集，他们会加入战斗
  - （可选）如果得到 Boomers 的支持，他们会帮你攻击敌人
- 离开中继站，遇到 First Recon Rangers（后简称 FRR）
  - 让 FRR 后退
  - 让 FRR 加入你，跟你战斗
  - 让 FRR 占领狙击位，掩护你
  - ［口才 85］说服 FRR 大举压上
- 继续在大坝上战斗
  - →（可选）如果英克雷残党被召集，他们会开始进攻
- 通过 Load Door 进入 Legate's Camp（莫哈韦废土）
- 进入 Legate's Camp
  - 一路杀到 Legate 面前
  - 摧毁 Mongrel Cage
- ［交易 100］通过交易方式说服 Legate 撤退
- ［口才 100］说服 Legate 撤退
- ［口才 80］说服 Legate 与你展开一对一的战斗
- 直接与 Legate 展开战斗
- 回到营地入口

【任务完成】与 Oliver 将军对话，游戏结束

最终战

开始最终战前会有对话询问是否进军，开始任务后无法中途停止或返回其他地方，完成任务游戏结束并回到标题画面，要想完成支线任务一定不要开始最终任务。开始的话也一定要带齐药品！Hardcore 模式一定要带够 Doctor's Bag 等治疗肢体伤的道具！如果想继续完成支线任务，就先暂时不要开始最终任务。

胡佛大坝（Hoover Dam）的最终之战非常壮大，你之前的举动会决定大坝上谁是你的敌人以及他们的强弱。Legate 比较难对付，嗑药（加能力的 Chems 和让行动变快的 Turbo）、用最强的武器、最强的弹药，而且他还有非常多的同伴，所以注意使用范围武器。如果你的交易或口才能达到 100 的话，就不用打而直接说服他撤退！如果口才只有 80，只能说服到最终战 1 对 1，这也轻松不少。最后的 Oliver 将军，如果口才或交易达到 100 也可以直接说服，当然也可以杀死他，不过与杀 Legate 相比，杀 Oliver 将军就简单多了。

主线之外

主线流程之外的支线任务所需时间远远超过主线所需时间，每个小家族、小势力都有自己的故事，他们全都融入到莫哈韦废土这个圈子之中，之间的恩恩怨怨非常值得玩家研究，其中 The Boomer（占据强大的空军基地与世隔绝的高战力势力）、Brotherhood of Steel（系列著名的钢铁兄弟会）、Ghouls：Bright Brothehood（盗尸者）、Super Mutants（超级变种人）、Super Mutants：Nightkin（超级变种人中的一个更狂暴的分支势力，Stealth Boy 上瘾）、The Kings（Freeside 中的较大势力）等重要势力值得各位多加关注，与他们相对应的任务也非常丰富。其中，像 The Boomer 和钢铁兄弟会都是关系到主线任务的重要势力，他们对你的态度将直接影响最终战的流程，得到他们的帮助可以事半功倍。

《神鬼寓言III》一网打尽完全攻略！

神鬼寓言III		Microsoft/Lionhead Studios	动作角色扮演
X360	Fable III		美版
	2010年10月26	1人／在线合作	59.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上	

文 奈落　美编 木仙

作为美式 RPG 近年来的一支生力军，"《神鬼寓言》系列" 凭借洗练的系统和高自由度的设定赢得了世界范围内的好评。本作在故事上与第二作一脉相承，讲述英雄后代的传奇人生。玩家将扮演英雄国王的儿子或女儿，经历从推翻兄长的暴政统治到成为一国之君，并一步步揭开威胁王国的真相的过程。游戏给玩家提供了很多"选择"的机会，这些选择将改变整个游戏中的诸多要素。由此，你将成为自己故事的主角。

欢迎来到阿尔比恩大陆，

英雄手册阅读须知

由于本作有原生中文版，而且任务向导非常具体，加之游戏的善恶选择系统会导致不同的变化。所以本手册中没有提供主线流程攻略。

键位说明

LS：角色移动，地图画面中按住 A 可以实现加速移动。

RS：镜头移动，在庇护所可以更改为反转。

十字键：实现各种指令。在地图及战斗中，**【上】**为回到统治之路、使用减缓时间药剂、训练小狗、为自己犯下的错误道歉。**【下】**为武器安全保险开关、使用召唤生物药剂。**【左】**食物。**【右】**回复药剂。庇护所中，上下左右分别对应服饰、live 好友管理、武器魔法、财产及物品收集。

X：近战攻击、对人恶意表现。

Y：枪械攻击、对人失礼表现。

B：魔法攻击、取消。

A：互动、疾跑、战斗中翻滚、对人友好表现。

RT：调整视角、查看 NPC 状态及情报、放大。

LT：与 NPC 牵手。

LB：主视角观察和瞄准。

Start：庇护所（菜单）

英雄须知

统治之路

游戏伊始，系列的先知特蕾萨会将你引导至统治之路。统治之路其实就是游戏的升级系统，这条路分为数个阶段，通过获得公会徽章和剧情事件开启统治之路每个阶段的大门。每一段统治之路上，会有数个宝箱。英雄们可以用徽章开启，获得里面的能力。左侧的宝箱中一般是消费徽章数较少的生活相关技能。右侧是近战武器、远程武器、魔法的等级提升，以及新魔法的获得。由于越往后等级越高，消费的徽章数也越多，等级的提升可以跨越但是实际消费的徽章数也会递增，这一点要注意。游戏中共有十道门，主线任务过后会自动指引英雄进入下一道门。序章过后，在平时的地图中也可以随时回到统治之路，利用富余的徽章进行升级。

公会徽章

本作一改前作的升级系统，将升级通货改为徽章。徽章的获得途径可以是主线任务和支线任务，获得数量在任务清单中会有标出。除了任务之外，战斗和各种活动也可以获得徽章。在战斗中，一个徽章相当于一个环形的经验槽，积累满一个后算一个徽章。有一些主线的推进是要靠收集一定数量的徽章的，这样的收集中无疑通过任务获得会更快捷。

庇护所

本作的庇护所其实就是菜单，游戏很巧妙地将菜单 3D 化，虽然有失快捷，却带来了新奇的游玩体验。

庇护所分为大厅和数个房间和英雄状态以及系统设定等场所，在非特定任务中，玩家可以随时按下 Start 键回到庇护所，在大厅内按下方向键可以快速切换至不同房间（分项菜单），也可以手动走进去。在房间内的各项操作学要手动调查和选择。庇护所的大厅中间有一张立体的世界地图，调查这张世界地图可以实现快速旅行，也可以调查每个地点的任务情况以及总的任务清单。还可以将设定目标任务，从而实现快速引导，是非常方便的系统。这个沙盘几乎是整个大地图的缩影，游戏的进行情况以及英雄所拥有的房产、商铺、家庭情况、NPC 任务等等全部都被清晰地标明。标注一下，就能够快速到达那里，省去不少赶路的时间，英雄们应该善加利用。

战斗

近战

与前作类似，本作的战斗系统分为近战、远程、魔法三种输出方式，加上防御和闪避两种动作。近身攻击可以蓄力：按住 X 后推动摇杆至目标方向，放开后使出的就是蓄力强攻击。蓄力强攻击可以破坏对方的防御。近战武器分为刀剑和锤子，刀剑以速度见长，锤子以攻击力见长，而且很容易将敌人打倒。虽然不少英雄把剑视为美学，但是本作中锤子作为近战武器更有利。还有一点遗憾的是，实际战斗中面对的敌人数量往往比较多，近战很容易陷入包围，蓄力攻击更是风险十足。这一点使得近战在战斗中并非首选。另外本作的武器外形和特性是可以根据使用情况改变和进化的。

您就是未来的君主

远程枪械

远程枪械武器分为手枪和长枪，手枪在装弹数和填装时间上有优势，长枪在距离和威力上有优势。但这一点并非是绝对的，游戏中也存在远距离攻击手枪和装弹数优势的长枪。在枪械的使用中，有一点要特别掌握，填装开始时迅速翻滚，翻滚结束后子弹填装会结束。这个技术是枪械使用者必须掌握的。除此之外，枪械是可以调整为手动瞄准的，适用于一些瞄准爆炸物和需要精确射击的情况。

魔法

魔法方面，本作的魔法使用是没有魔力限制的。加之魔法的伤害、范围、火力距离、牵制效果都非常出色，可以说是战斗的核心。游戏中一共有六种魔法，分别是：火球、闪电、冰霜、风暴、力场、无影剑六种。在统治之路习得以后在庇护所的对应处可以更换，注意如果四个魔法手套摆满后是可以左右切换的。中期可以习得魔法混合技能，这样就可以把两种魔法组合。推荐以牵制力见长的雷电和力场魔法作为组合基础。实际战斗中，不推摇杆 B 键是原地范围魔法，推摇杆 B 键是单体魔法。两种施放方式都可以蓄力，根据在统治之路习得的魔法等级不同，蓄力范围和所需时间会随之升级。

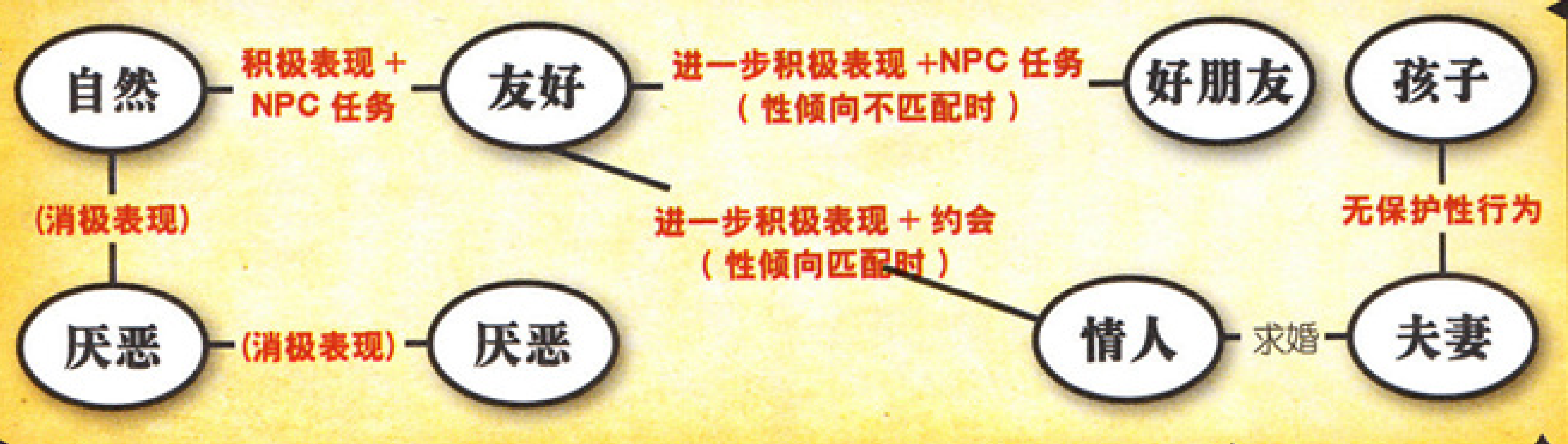
辅助

辅助战斗方面，本作采用流行的无体力槽设定。即被攻击一定程度后屏幕会泛红，同时提示及时补血。玩家可以暂时躲避一下，躲避的方法既可以是翻滚至空地，也可以是使用召唤物品，召唤出小生物转移敌人目标。另外在屏幕泛红时更可以喝药及时补血。本作中有一种减缓时间的辅助战斗物品，非常有用。活用之，在被包围或者 BOSS 战中可以事半功倍。除此之外，三种攻击手段都有机会造成特写必杀。玩家的小狗狗也会参与战斗，虽然杯水车薪，也能在士气上给英雄不少鼓励。

社交和生活

系列的最大特点就是高自由度的社交和生活要素。玩家可以和游戏中的 NPC 发生很多互动，结成朋友、伙伴、夫妻等等关系甚至连生养、收养小孩都可能。更能拥有房产和商业等财产实现稳定理财。

与 NPC 的关系走向图



在与 NPC 的互动模式中，英雄们可以做出各种表现，按住相应的按键就可以提升或者降低 NPC 的好感度。如果想增加此 NPC 的好感度，就要不断地进行积极友好的互动。当提示任务出现时，英雄按提示接取任务。这样的 NPC 任务一般来说都是一些跑腿送货或者找到某样东西送回的任务。完成这样的任务后，继续进行友好表现或者互动的话——如果性倾向匹配（可以按 RT 调查 NPC 资料，资料中有性倾向说明）就会触发约会互动，约会即是把情人带到特定地点亲吻一下就可以确定恋爱关系了。确定恋爱关系之后你可以选择任何时候与他们进入互动模式，这时会出现送礼物求婚的提示（戒指等物在珠宝店和礼物店有售），求婚是一定会被答应的——前提是你有房子（或者拥有购买房子的资金）。真是现实的设定啊……婚后，在自己的房子的床旁边选择睡觉可以选择进行性行为，如果道具中没有安全套。那么您只能选择“无保护性行为”。这样会有几率怀孕，同时也有几率感染性病。值得一提的有二：1，结婚并不是性行为的前提。但也不是说随便什么人拉到床边都行，好感度要到朋友以上。2，与已有配偶的 NPC 进行性行为是可能的，但是与性倾向不匹配的人即使性别相异也不能。一旦有家庭后，英雄今后的旅行中就要定期支付生活费用。

商业及财产积累

长期理财：英雄们不但可以购买住房，还可以出租它们。每间可购买地产的前面会有告示显示这间房子的情况，您可以花钱装修房屋，购买家具等物品来提升此房的租金。除了普通住宅之外，店铺也可以购买，购买以后的店铺可以享受折扣。店铺再次卖出的价格会比入手价低，要注意。另外，店铺本身的营业情况分为四个等级：N/2N/3N/4N。但并不是完全如此，往往每个城镇的较高级商铺会有细微的常数加成或浮动。在不同城镇之间倒卖物品也可以赚取差价。

短期收入：前期另一项重要的收入来源就是打工。打工分为打铁、弹奏鲁特琴、做馅饼三种。在城镇可以接到这些短期工作。这三种工作都是简单的反应按键小游戏，但是由于获得奖励的加成系统存在，一旦失误就要系数清零重新来过，所以心理压力还是不小的。这里有一个建议就是：除非急需用钱，否则可以在统治之路后期开启高等级的工作技能等级。这个等级一共有 5 级，越高打工获得的基础资金和加成就越高。虽然难度有一些提升，但还是在高等级下打工收入更为可观。正所谓磨刀不误砍柴工。

主线流程选项影响

本作的流程分为两部分，主线流程中按照剧情我们会一路走完统治之路，结集各方势力，最后革命推翻暴政成为一国之君。之后是第二部分，英雄将作为国王统治一方。国王执政模式分为五大部分，总共 15 个议题。这些议题中，A 键对应善、X 键对应恶、Y 键对应中立的选项。不同的选项会带来某些地图的变化。游戏的终盘是打败真正的敌人暗影，通关后同样有很多支线任务等待英雄继续挑战。

下面将给大家列出全部主线剧情的选择对善恶倾向的影响。

城堡里的生活

在厨房中的演说	金钱	公会徽章	道德
给予鼓舞人心的演说	–	–	+25
责骂厨房的人	–	–	–25

在大堂的签署请愿书	金钱	公会徽章	道德
签请愿书	–	–	+25
侮辱请愿者	–	–	–25

生死二选一	金钱	公会徽章	道德
示威者死	–	–	–
伊莉丝死	–	–	–

说明：本选项无论选择牺牲哪一方，对善恶值都没有影响。但是如果选择示威者死，即伊莉丝存活，将来是有机会再次见到她的，只不过那时的她已经……另外，有人可能会觉得无辜者生死之事，由自己随意决定是违背道德的，所以选择沉默。这样罗根会再给你一点时间，如果还是沉默的话，很遗憾——双方都会死。这个选项让英雄们初次体验了绝对权利背后的东西。

新的英雄

父亲的音乐盒	金钱	公会徽章	道德
捡起	–	50	–
没有捡起	–	–	–

伪装自己

处置佣兵队长	金钱	公会徽章	道德
饶其一命	–	50	+175
杀死萨科	–	50	–75

包尔斯顿反抗军

结识反抗军领袖	金钱	公会徽章	道德
去见裴吉	–	50	–
不去	–	–	–

失明：横越沙漠

沃尔特	金钱	公会徽章	道德
帮助沃尔特	–	–	+50
丢弃沃尔特	–	–	–50

加冕

罗根命运	金钱	公会徽章	道德
饶恕	–	–	+100
处死	–	–	–100

税收政策	金钱	公会徽章	道德
降低税收	–400000	–	+25
增加税收	+200000	–	–25
维持现状	–	–	–

说明：从罗根口中得知暗影即将袭来，国王必须有所对应。值得注意的是这里的降低税收和增加税收的国库金钱加减值是不同的，应该慎重选择。另外，维持罗根的赋税政策也是一个选项。

世界的重担 包尔斯顿工业区

童工问题	金钱	公会徽章	道德
选择把工厂变为学校	–200000	–	+25
延续童工制度	+500000	–	–25
维持现状	–	–	–

修建旧城区	金钱	公会徽章	道德
修建	–550000	–	+25
让旧城区荒废	0	–	–25
维持现状	–	–	–

守卫的预算	金钱	公会徽章	道德
提高预算	–200000	–	+25
降低预算	+200000	–	–25
维持不变	–	–	–

城堡装潢	金钱	公会徽章	道德
光明风格	–	–	–
阴暗风格	–	–	–
维持现状	–	–	–

奥罗拉的命运	金钱	公会徽章	道德
遵守承诺重建	–700000	–	+25
不遵守承诺开采	+500000	–	+25
维持不变	–	–	–

沙漠之星

钻石的归属	金钱	公会徽章	道德
钻石归还国库	+700000	50	+25
留给自己	0	50	–25
维持现状	–	–	–

世界的重担 去见裴吉

补助儿童	金钱	公会徽章	道德
增加儿童福利	–200000	–	+25
像儿童征罚金	+200000	–	–25
维持现状	–	–	–

孤儿院的未来	金钱	公会徽章	道德
修缮庇护所和孤儿院	–50000	–	+25
将孤儿院变为妓院	+1250000	–	–25
维持现状	–	–	–

污水处理厂	金钱	公会徽章	道德
修建	–150000	–	+25
不修建	+0	–	–25
维持现状	–	–	–

犯罪与惩罚

斐洛的贿赂	金钱	公会徽章	道德
拒绝贿赂	+0	50	+25
接受贿赂放走斐洛	+100000	50	–25

世界的重担：解决议事

禁酒令	金钱	公会徽章	道德
接触禁酒令	–100000	–	+25
禁酒	+100000	–	–25
维持现状	–	–	–

是否重开布莱特沃学院	金钱	公会徽章	道德
重开学院	–150000	–	+25
索取费用	+300000	–	–25
维持现状	–	–	–

是否排空包尔湖	金钱	公会徽章	道德
拒绝开矿提议	–50000	–	+25
排空包尔湖开矿	+400000	–	–25
维持现状	–	–	–

寻找盗贼

援助请求	金钱	公会徽章	道德
援助村民抵御攻击	–	–	+25
促进怪物攻势	–	–	–25

雕像归属	金钱	公会徽章	道德
捐给国库	+500000	50	+25
留作私用	0	50	–25

世界的重担 去见裴吉

经济政策	金钱	公会徽章	道德
重振经济	–500000	–	+25
任经济衰退	–	–	–25

保卫奥罗拉	金钱	公会徽章	道德
建造军事堡垒	–300000	–	+25
拒绝建在军事堡垒	–	–	–25
维持现状	–	–	–

遗民的承诺	金钱	公会徽章	道德
遵守对萨宾的承诺	–50000	–	+25
背弃承诺	+400000	–	–25
维持现状	–	–	–

支线任务攻略

攻略开始之前，再次提醒玩家应该熟悉“快速旅行”这个很人性化的设定，会为大家节省不少时间。要“快速旅行”首先应该在游戏过程中按 START 键，进入庇护所，来到庇护所大厅的地图桌面前，按 A 键进入地图系统。进入地图系统之后，按 Y 键打开任务列表。除了任务列表第一个任务之外的所有任务都属于支线任务。选择你想做的任务，A 键确认后，继续 A 键确认就会直接快速旅行至离你接任务最近的地方。

相同地，如果你做的这个任务需要来回在地图上几个地方移动，那么同样可以来回的快速旅行，中途可以为大家节省不少时间。

支线任务攻略由接任务地点为划分，方便玩家区分。

布莱特沃村落

《！地精最棒》

公会徽章 10 难度 1

“布莱特沃的布莱恩希望您能帮他找回一个非常特别的包裹”

《神鬼寓言 III》丰富多彩的分支任务由此开始，首先快速移动到布莱特沃学院广场前，然后从右边下台阶，遇到怪人布莱恩，这个怪人讲述了他非比寻常的地精情节。懒惰的布莱恩希望玩家你帮他找回一个非常特别的包裹。接任务后，返回庇护所通过快速旅行来到冰天雪地的雾峰谷找包裹。根据引导线，沿着雾峰谷一直直下，来到一处绿地出，一辆翻了的马车出几个土匪突然冒了出来，这时玩家才学的火球术可以起作用了……将几个土匪消灭后得到有如三星堆雕塑的“石像怪”。返回布莱特沃村，放置石像怪于祭台，这个地精迷终于不闹了。

《！哄骗小鸡》

公会徽章 10 难度 2

这个是试玩版中的任务，英雄需要穿上小鸡的衣服借由小狗的提示找到小鸡，并诱骗小鸡回笼子。共分为 3 批，全部回笼后任务完成。另外，这个任务完成后会出现无限的小鸡赛跑任务。

《！地精最坏》

公会徽章 40 难度 5

“因为你的帮助，地精复活了，但也带来了大麻烦，布莱恩需要你来处理危机，快来找地精并把地精带回去给布莱恩”

同样接任务后来到布莱特沃学院广场，进入右上方的房子，来到书架下，听到一个大叔很猥琐的 GGYY 发出的声音。这个就是传说中淘气的地精了。按住 Y 键，然后再按住 LT 键，进入瞄准模式，但是还是望不了太高，退后一步，离书架有点距离后，再进入瞄准模式，抬头，“地精，小样，看你往哪儿逃”。接着高高兴兴的回到布莱恩处交任务，才知道原来要收集 50 个地精。而且，还是散落在整个阿尔比恩。哎，怪说不得奖励 40 个公会徽章……

《！失踪儿童》

公会徽章 5 难度 2

“搜索雾峰谷的山洞，找回失踪儿童”

心急如焚的妇人站在布莱特沃村落门口等着有人来帮助她找回自己迷路的孩子。有需要的地方就有英雄。接下任务来到雾峰谷的寒气洞穴，一路杀着野狼进入洞穴深处，找到这个贪玩的女孩子。这个任务的要点就是必须要牵着她的手把她一步一步的带回布莱特沃村才行，而且不能快速移动。所以在牵手的时候一定要按着 A 键，跑着走，因为路途遥远，所以一路上会经历几次狼群的骚扰。好吧，这个小妹妹是无敌的 NPC，手一放，几个火魔法，狼群变成烤狼群。之后再牵上她的手，送回她母亲那里。没有比这更好的结局了。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

《！麻烦的婚姻》

公会徽章 20 难度 1

“布莱特沃有对夫妻已结婚了多年，但他们已经厌倦自己的婚姻生活了，也许您可以帮助他们，呃，分开。”

来到布莱特沃村一个豪华的小庄园，看到男主人威廉正被凶凶的妻子赶出家门，英雄总是大事小事都会管的，威廉讲述了自己婚姻的不幸。希望让妻子和自己离婚就能保护自己的财产了。于是善良的英雄答应了威廉诱惑他妻子维若妮卡的事。进入房间，按A键与维若妮卡互动。来回按A键的积极选项，除“谈话”之外，所有讨好维若妮卡的选项都应该长按按键，直至满格才放开。如此反复几回互动，维若妮卡就主动提出了要英雄送礼物给自己，这是送出从威廉处得到的珠宝给她。然后，英雄走出房子，再走入房子，继续和维若妮卡互动，这是维若妮卡背叛自己丈夫的想法冒了出来，答应了维若妮卡的约会请求，牵手她走到布莱特沃村大桥桥中间，接吻，求婚。让维若妮卡主动回去找威廉离婚，这时我们的任务做完了，只需要去找到威廉，看这么一处家庭闹剧。

《！文字的力量》

公会徽章 10 难度 4

“山谬需要您的帮助，找回散落在阿尔比恩及其他地方的稀有书籍，当你找到任何书籍时，回去找山谬冰吧书给他”

在布莱特沃学院找到了布莱特沃学院院长，睿智的山谬，对于书的痴迷让英雄开始了收集稀有书籍之旅。

《！古老的钥匙》

公会徽章 5 难度 2

“萨尔拥有能揭开古老秘密的钥匙，但他需要个帮手”

这个任务就是刚才送包裹给萨尔的联动任务，因为要深入学院禁区探索，所以推荐带上“碎骨大师手枪”，在萨尔探索学院时，玩家要做的就是帮他清场，牵着萨尔的手，一边清场一边走来到了图书馆禁区内部，萨尔对书的痴迷居然让玩家先行回去……好吧，我知道你会叫我来救你的。

《！邪恶生物》

公会徽章 5 难度 2

“恐怖的邪恶生物入侵学院，萨尔需要真正的英雄来帮助他驱逐这些生物”

萨尔同学啊，你敢叫英雄先走，就不要叫英雄来救你啊，怎么说英雄也是王子这样叫来叫去，还有面子吗？呵呵。一路杀进萨尔所在的密室。中途也是亡灵怪物居多，推荐用碎骨大师手枪。驱逐完后不要忙着返回，在密室最里面，有个宝箱。之后再同萨尔返回地面。

遗民营地

《！包裹快递》

公会徽章 5 难度 1

“迪宾斯太太在自己的后院找到有趣的东西”

在遗民营地中间的篷车处找到迪宾斯太太，接过包裹，玩家需要把包裹送给她在布莱特沃村的哥哥萨尔。来到已经封馆多年的布莱特沃学院找到书呆子萨尔，他的异常兴奋，反而让人很在意这个包裹里边到底装的是什么东西。

雾峰谷

《！佣兵的过路费》

公会徽章 5 难度 2

“护送流浪商人去布莱特沃村”

在矿坑门口处接到任务，要手牵着手带着这个胆小的商人去布莱特沃村。路上要小心土匪的伏击，遇到土匪及时的进行还击，不必担心这个商人，一路上走走停停会有几场战斗。

包尔斯顿市集

《！游戏》

公会徽章 40　难度 2

“3位巫师有个只有真正英雄才能办到的任务，那就是从邪恶男爵的手中救出公主！”

在包尔斯顿的市集中找到这几个在普通民宅玩邪恶故事的3位巫师（3位猥琐男？）。和巫师对话之后得知他们在玩一个很神奇的游戏，玩家拿到多重平面转移之球后变成小布点，进入亮水村落。直接与守门人奥图罗对话。其余的纸牌人可以不予理会。奥图罗打开铁门后一路前行，这里风景美到让人忘了邪恶男爵的存在。到达高塔处，突然天就黑了，几只饿狼出现，我们原来已经踏入了邪恶男爵的领地了。杀死群狼后，得到了“男爵克星剑”，来到房间，继续有杂兵骚扰我们，正好，试试这把剑的机会来了。继续前进，遇到了传说中的恶魔鸡，虽然看起很邪恶，但小鸡就是小鸡，用远程攻击迅速杀死。之后霍比人出现，这里注意的是，此处会出现霍比人兵和霍比召唤师，首先干掉召唤师，免得它一直召唤杂兵增援。呼，终于来到了邪恶男爵面前，一刀下去，这个邪恶的男爵倒下了。最后和公主发生的一切因为太过猥琐，请玩家自行观赏。

《！欠债》

公会徽章 5　难度 1

“塞德里克无法忍受自己的损失”

在包尔斯顿市集河边找到塞德里克，接下任务后，快速旅行至包尔斯顿工业区，在酒馆里找到艾伦……关闭安全模式……回去交任务。。。

P.S： 如果遇到警察追捕你，推荐交罚金，快捷方便。。。　— —b

《！泄露机密的风险》

公会徽章 5　难度 1

“包伯无法忍受自己的好兄弟被关起来”

还是在包尔斯顿时期的桥洞下找到包伯，包伯为自己要英雄做脏活辩解，好吧，那么看在公会徽章的份上，英雄做了一个艰难的决定，帮包伯问候他兄弟。来到监狱，打开监狱铁门，干掉伦纳德，之后会马上出现警察，还是推荐给罚金。

《！李弗的小秘密》

公会徽章 5　难度 4

“帮李弗的死忠粉丝班雅明娜找1件李弗的内裤”

来到包尔斯顿市集一个公寓门口找到班雅明娜，真是林子大了什么鸟都有啊，答应了班雅明娜的请求之后，向李弗别墅出发。中途会遇到扔火球的强敌，之后还会有兽人袭来。好不容易来到了李弗的房间，结果翻了半天也没有找到李弗的内裤，突然一个大大的书架引起了英雄的怀疑，原来触碰书架才能打开进入李弗密室的通道。来到李弗密室，果然和大家看到的他是一个样，全是邪恶的道具……好吧，搜刮一番后，带着李弗的内裤回去交任务。

包尔斯顿工业区

《！绑架事件》

公会徽章 30　难度 3

“包尔斯顿工业区又发生一起绑架案，找出斐洛的手下，杀死他们，然后救出他们绑架的人”

来到工业区找到开办福利院的拉兹洛，因为他未婚妻被绑架了，所以他也不想开福利院收留大家了，英雄往往在这时就是关键了。玩家接下任务后，胆小又出口不逊的拉兹洛带领我们去绑匪的老窝只为救出未婚妻的同时干掉这群土匪。进入地窖之后干掉斐洛的手下，之后拉兹洛看着斐洛，玩家独自前往下水道救人。当英雄看到要救得人之后，一下子就陷入了对往昔的回忆，原来是伊莉。此时忘掉了拉兹洛的请求，英雄选择了为了自己的爱情告白（选择“告白”），重归于好的小情侣找到了拉兹洛，结果斐洛把拉兹洛打晕，逃走了。

包尔斯顿旧城

《！预谋杀人》

公会徽章 5　难度 2

“罗素相信，为艺术牺牲生命是值得的”

来到包尔斯顿旧城的一个卖画小摊面前找到了罗素，罗素想通过杀死一名还没有多大名气但是很有前途的画家来让他的画绝版卖个高价。这难道是罗素邪恶的一面吗？接下任务之后，来到布莱沃特村门口，看见雕塑下站着的一个年轻画师，我想就是他了，关闭安全模式，蓄力一刀下去……回去交任务……

悲恸森林

《！爱，和平与杀人罪》 公会微章 10 难度 2

“去悲恸森林杀人，证明您的邪恶度”

在悲恸森林深处遇到一个胆小又神经的变态邪教迷，希望玩家能帮助他除掉莱斯，接下任务后，来到悲恸森林村中，看见莱斯正站在那里，拿出武器，按下方向键下键，关闭安全模式，干掉莱斯。

《！无聊死了》 公会微章 10 难度 4

“麦克斯和山姆死了，而且很无聊，他们想要您帮忙取得拥有超自然力量的书籍。”

来到墓地中间，顺着两边都是墓碑的小坡往里边走，看见路的尽头站着（飘着）两个灵魂，答应了他们的请求，开始了漫长的收集死亡之书之旅。

《！哀悼亡夫》 公会微章 5 难度 3

“某个寡妇想要去看看亡夫的坟墓”

来到悲恸森林村中外围的一间小屋门口，看到了这个思念亡夫的妇人。这种请求作为英雄不需要考虑就接了。护送莎拉去她亡夫的坟墓前，这里会冒出不少亡灵（推荐携带碎骨大师），但是再多的亡灵也阻止不了妇人对于亡夫的思念。这里可以放范围魔法，很快的清场。哎，这个世界上最远的距离莫过于阴阳间隔了。

米尔菲德

《！最后一骂》 公会微章 5 难度 1

“亚瑟迫切需要将一封信送到布莱特沃村”

来到米尔菲德这个富人区，在大桥的右边找到亚瑟，亚瑟要玩家为他送封信到布莱特沃村给别人，善良的玩家接受了任务之后把信送到之后，才知道原来这个是一封欠揍的骂人信，如果你知道了这个情况，呵呵，你还会送吗？

《！修复工作》 公会微章 5 难度 1

“阿尔比恩古迹修复协会想要修复古老遗民营地桥梁，他们的会长正在征求资金”

来到米菲尔德一个高地上，见到了协会会长，捐献 750 枚金币。

《！解救动物》 公会微章 5 难度 3

“闯入派饼工厂，并解救遭囚禁的动物”

来到米尔菲德的恶魔之门下坡处，找到凯蒂。凯蒂是个爱护动物的人，为了动物的生命宁愿貌似去救它们，那么玩家作为英雄又何必不出手相救呢，接下任务，快速移动至包尔斯顿工业区，来到一个小巷子里边，这个巷子一看就不是什么好地方，打开铁门之后，不要冲进去，因为里面有两个扔火球的强力敌人。走到门口引一点敌人过来后，退出门口，用远程攻击，来回两三次这个场地的敌人就被清空了。然后，不急着上楼梯，在楼梯下方有宝箱，打开宝箱后再上楼。在楼梯旁拉扳手，打开工厂大门，下楼是一场苦战，尽量用火＋电的范围魔法，麻痹敌人的时候还可以为下次放范围魔法蓄力。消灭敌人后，拉动中间的扳手释放小动物，快速旅行回去找凯蒂。

《！失窃的雕像》 公会微章 50 难度 3

来到米菲尔德粉红色房子面前，找到穆瑞丽。接下这个贵妇的任务后，去森林里找小偷，穿过银松在森林深处找到狼人首领康纳。对付狼人，首先放火＋电的蓄力范围莫法，使敏锐的狼人麻痹。然后靠近蓄力攻击。打翻之后跑到倒地狼人面前补上一刀。即可轻松杀敌。和狼人首领康纳的战斗一定要蓄力把他打翻在地，快速移动过去可以秒杀康纳。杀死康纳得到雕像，找到贵妇穆瑞丽领赏吧。

《！跟霍比人搅合》 公会微章 5 难度 3

“带丹斯莫道某个霍比人洞穴，好让他能研究霍比人”

牵着这个学者的手来到最近的霍比人洞窟－积水洞穴。一路杀到最里层的一个高台上，他要独自留下。好吧，希望他能顺利的回家吧。

黑暗圣殿

《！挖掘工作》 公会徽章 5 难度 1

“某位沉迷于邪恶世界的男人，正在找人赞助黑暗圣殿的挖掘工作”

英雄又见到了之前要英雄干掉莱斯的那个神秘兮兮的邪教徒，这次他想把邪教势力进一步扩大，然后需要资金赞助自己的挖掘工作，愿意捐献 5000 枚金币给他吗？

《！觉醒》 公会徽章 5 难度 2

“莱斯利的挖掘工作停罢了，他需要有人帮忙出去黑暗圣殿里的危险怪物，好继续挖掘工作”

既然玩家都投资了黑暗圣殿的工作，那我们怎么能袖手旁观呢，进入黑暗圣殿，杀死所有怪物，干掉一层楼的怪物后回去找莱斯利。

《！神殿的宝藏》 公会徽章 10 难度 4

“女祭司玛拉需要帮助，找回神殿的失落宝藏。”

来到神殿找到女祭司玛拉，开始了奇花异草的收集之旅。

《！预言隐士》 公会徽章 5 难度 4

“某位奥罗拉先知的跟随者希望您送包裹到沙漠里”

快速移动到奥罗拉城，找到凯伦结果脑袋（汗）。然后来到朦胧峡谷，这里遇到女刺客和铠甲怪。推荐用魔法攻击。最后遇到个铠甲天使。消灭之后将脑袋交给预言隐士。

《！控制杆》 公会徽章 10 难度 2

“莱斯利想要恢复黑暗圣殿昔日的荣耀，因此正在召集帮手”

要想恢复黑暗圣殿的运作，必须要找回控制杆，莱斯利这么说，那么英雄就把整个黑暗圣殿一二层的怪屠完之后拿着控制杆找到莱斯利，想不到这个疯子所谓启动黑暗圣殿的控制杆居然是启动熔炉的控制杆，看着一个无辜的村民即将被莱斯利烤熟吃掉，这是的英雄心里肯定不是滋味吧。

《！新世界》 公会徽章 5 难度 1

“某位奥罗拉探险家需要资金，来进行野心勃勃的新远征之旅”

快速旅行至马虚萨处，好了，勇敢的女版“哥伦布”，朝着未知海域进发吧！

奥罗拉

《！沙漠之星》 公会徽章 50 难度 3

“找到价值连城的珍宝沙漠之星”

国库被用的一干二净，只有寻找传说中的沙漠之星来弥补国库的空缺，快速移动至沙漠祭坛，下祭坛之后向右一直走下去，来到沙漠中的一个洞穴，沿途会有不少战斗，推荐范围魔法消灭敌人。因为敌人很能挡，所以用远程攻击吧。一路杀到绿洲洞窟最里边，哇。这个绝对是我在这个世间上见过最大最大的钻石。拿到钻石后快速旅行返回国库，将钻石交给管家。

《！古老圣物》

公会徽章 5 难度 4

“帮助神殿找回重要的圣像”

希米卡尔希望英雄搜索沙漠，寻找伟人谭纳的雕像，穿过沙漠哨所，迎来一群铁甲怪，大魔法灭之，继续往前走，在狗狗的帮助下找到了雕像。

《！开启巨大宝藏的钥匙》

公会徽章 5 难度 1

“某位奥罗拉商人向您提出一个有趣的提议”

来到市场中心找到瓦洛，因为已经有了自己的产业，所以这 4000 枚金币也不算什么啦。给他吧。

下水道

《！犯罪与惩罚》

公会徽章 50 难度 4

“反抗军总部于裴吉碰面”

来到包尔斯顿工业区反抗军总部裴吉希望我消灭包尔斯顿的犯罪活动。首先需要阻止斐洛对包尔斯顿市集酒馆的抢劫行动。进入酒馆后触发剧情，但是不要往前走太远，离敌人有一定距离，引他们一个个来进攻，用远程攻击效果果然棒，得到斐洛藏身地的钥匙，这时无法快速移动，只能步行。来到市集桥下闸门。进入闸门开始剿匪行动。逐个击破吧，带够回复药。

其他任务

除了基本主线和支线任务之外，游戏还有有一些必须达成条件才能出发的连锁任务。与此同时，小鸡赛跑和卫兵任务都是可以无限接到的。这些任务虽然赚钱缺乏效率，但是用来刷一项武器升级条件——完成 30 件任务。交流任务是指和 NPC 好感度发展到一定阶段，对方提出的送货跑腿等任务，详情请见前文。

收集要素

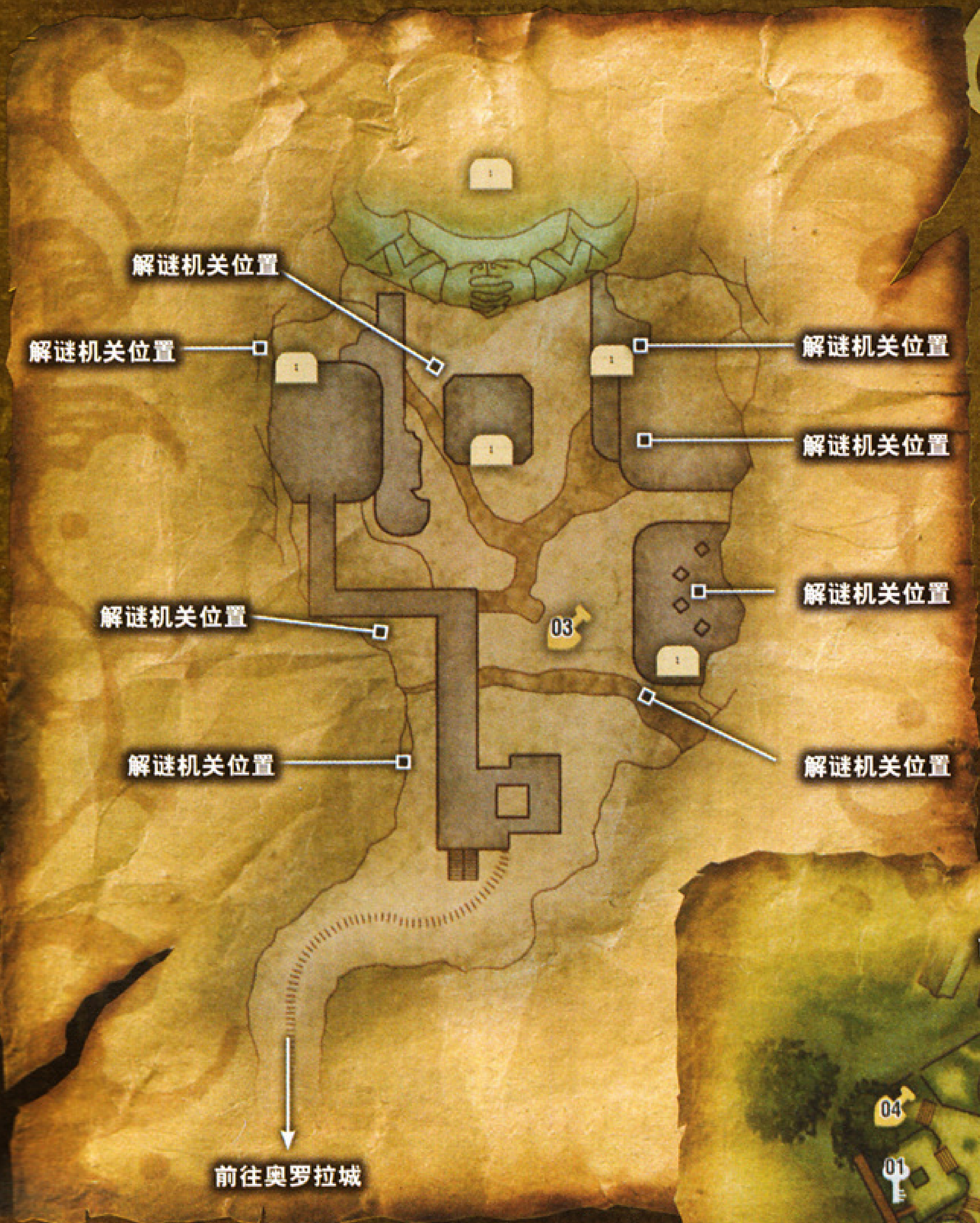
本作的收集要素主要包括传统的银钥匙和金钥匙、古书，采花、和地精的收集。其中地精是要完成“！地精最坏”才能出发，开始在各地收集地精。靠近地精时它们会不断说话，凭借声音就可以找到，有些地形复杂的地方需要用 LT 手动瞄准。古书的位置一般都比较明显，只要留意“可能放书”的地方就不难找到。采花是接到“神殿的宝藏”任务之后开启的收集。银钥匙一般都在地图中比较隐蔽的地方，注意狗狗的叫声会很有帮助。总共 50 个银钥匙有一些是要在通关后的支线任务中开启的新地图中隐藏的。金钥匙一共四把，获得和使用条件比较特殊。

下面会列出全部收集要素在对应地图中的位置，追求完美的玩家不要错过！

箱子	6	潜水点	0	地精	2
银钥匙对应箱子	1	银钥匙	2	古书	2
挖掘点	10	金钥匙	0	花	5

奥罗拉城

奥罗拉矿



	箱子	5		金钥匙	0
	银钥匙对应箱子	0		地精	0
	挖掘点	1		古书	0
	潜水点	0		花	0
	银钥匙	0			

包尔斯顿城堡

	箱子	5		金钥匙	0
	银钥匙对应箱子	0		地精	0
	挖掘点	1		古书	0
	潜水点	0		花	0
	银钥匙	0			

包尔斯顿工业区

	箱子	7
	银钥匙对应箱子	2
	挖掘点	10
	潜水点	3
	银钥匙	2
	金钥匙	0
	地精	3
	古书	1
	花	0

	箱子	4
	银钥匙对应箱子	1
	挖掘点	9
	潜水点	2
	银钥匙	2
	金钥匙	0
	地精	3
	古书	2
	花	0

包尔斯顿集市

包尔斯顿旧城区

	箱子	5
	银钥匙对应箱子	0
	挖掘点	9
	潜水点	1
	银钥匙	2
	金钥匙	0
	地精	2
	古书	2
	花	0

	箱子	5		金钥匙	0
	银钥匙对应箱子	7		地精	3
	挖掘点	1		古书	3
	潜水点	0		花	0
	银钥匙	3			

布莱特沃

城堡地下墓场

	箱子	2		金钥匙	0
	银钥匙对应箱子	0		地精	1
	挖掘点	7		古书	0
	潜水点	0		花	0
	银钥匙	1			

尔斯顿工业区潮湿地下

	箱子	3
	银钥匙对应箱子	0
	挖掘点	5
	潜水点	0
	银钥匙	1
	金钥匙	0
	地精	1
	古书	1
	花	0

雾峰谷寒气洞穴

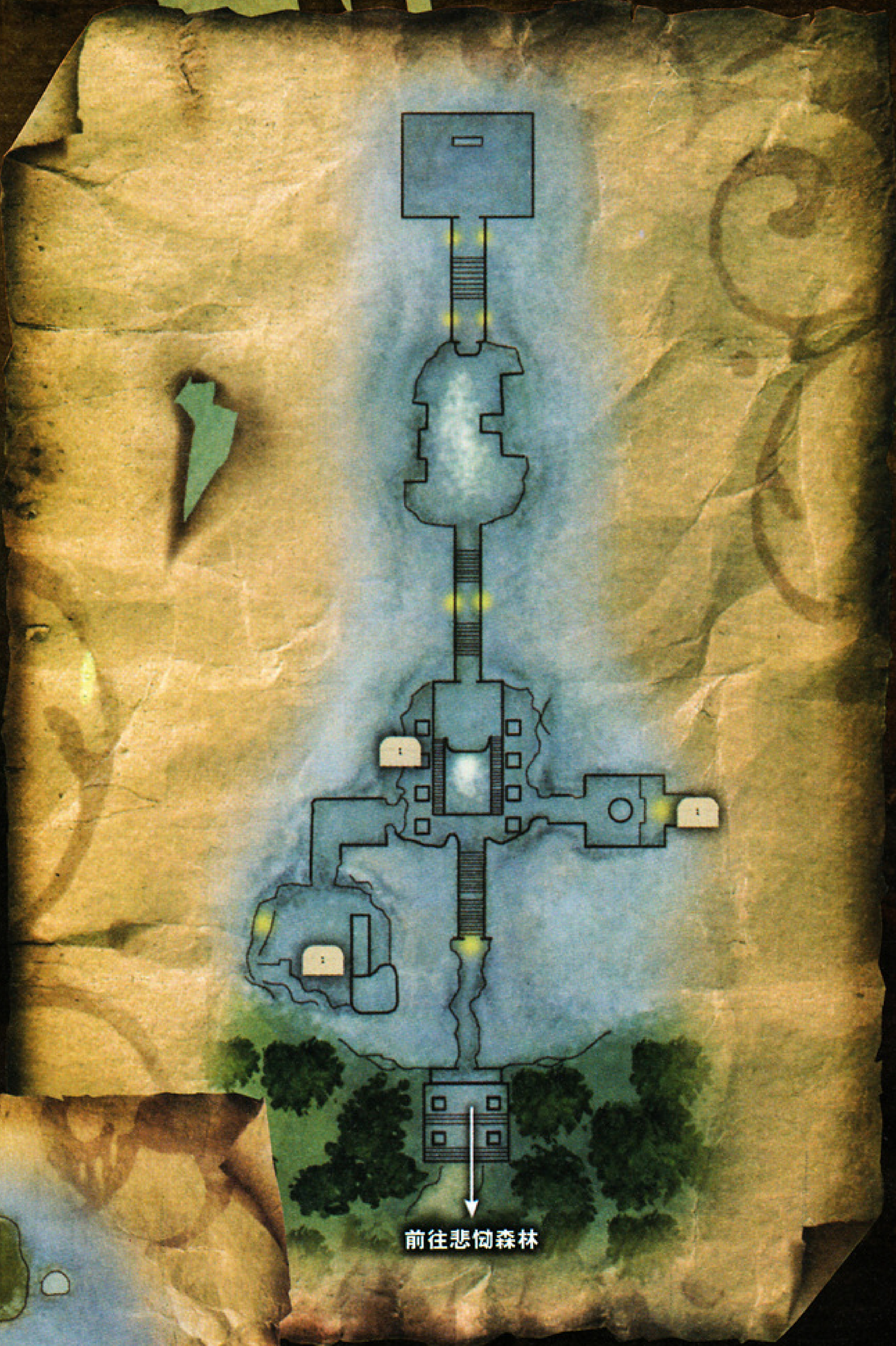
	箱子	8		金钥匙	0
	银钥匙对应箱子	1		地精	2
	挖掘点	8		古书	2
	潜水点	0		花	0
	银钥匙	1			

	箱子	2		金钥匙	0
	银钥匙对应箱子	0		地精	2
	挖掘点	5		古书	1
	潜水点	3		花	0
	银钥匙	2			

米尔菲德积水洞穴

悲恸森林黑暗避难所

箱子	3	金钥匙	0
银钥匙对应箱子	0	地精	0
挖掘点	0	古书	0
潜水点	0	花	0
银钥匙	0		



浮木森林

箱子	6	金钥匙	1
银钥匙对应箱子	0	地精	2
挖掘点	12	古书	1
潜水点	4	花	0
银钥匙	2		

遗民营地

箱子	3
银钥匙对应箱子	1
挖掘点	9
潜水点	1
银钥匙	1
金钥匙	0
地精	1
古书	1
花	0

箱子	1
银钥匙对应箱子	0
挖掘点	0
潜水点	0
银钥匙	1
金钥匙	0
地精	0
古书	0
花	0

包尔斯顿集市革命作战室

雾峰谷大洞穴

箱子	5		金钥匙	0
银钥匙对应箱子	0		地精	2
挖掘点	10		古书	0
潜水点	1		花	0
银钥匙	3			

佣兵营地

箱子	6
银钥匙对应箱子	0
挖掘点	9
潜水点	0
银钥匙	1
金钥匙	0
地精	1
古书	0
花	0

米尔菲德

箱子	5
银钥匙对应箱子	1
挖掘点	26
潜水点	4
银钥匙	3
金钥匙	0
地精	3
古书	1
花	0

箱子	2
银钥匙对应箱子	0
挖掘点	3
潜水点	0
银钥匙	0
金钥匙	0
地精	0
古书	0
花	0

米尔菲德矿山

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

雾峰谷

	箱子	5
	银钥匙对应箱子	1
	挖掘点	42
	潜水点	2
	银钥匙	2
	金钥匙	1
	地精	3
	古书	1
	花	0

	箱子	8
	银钥匙对应箱子	1
	挖掘点	12
	潜水点	0
	银钥匙	2
	金钥匙	0
	地精	2
	古书	2
	花	0

悲恸森林

尸骨园广场

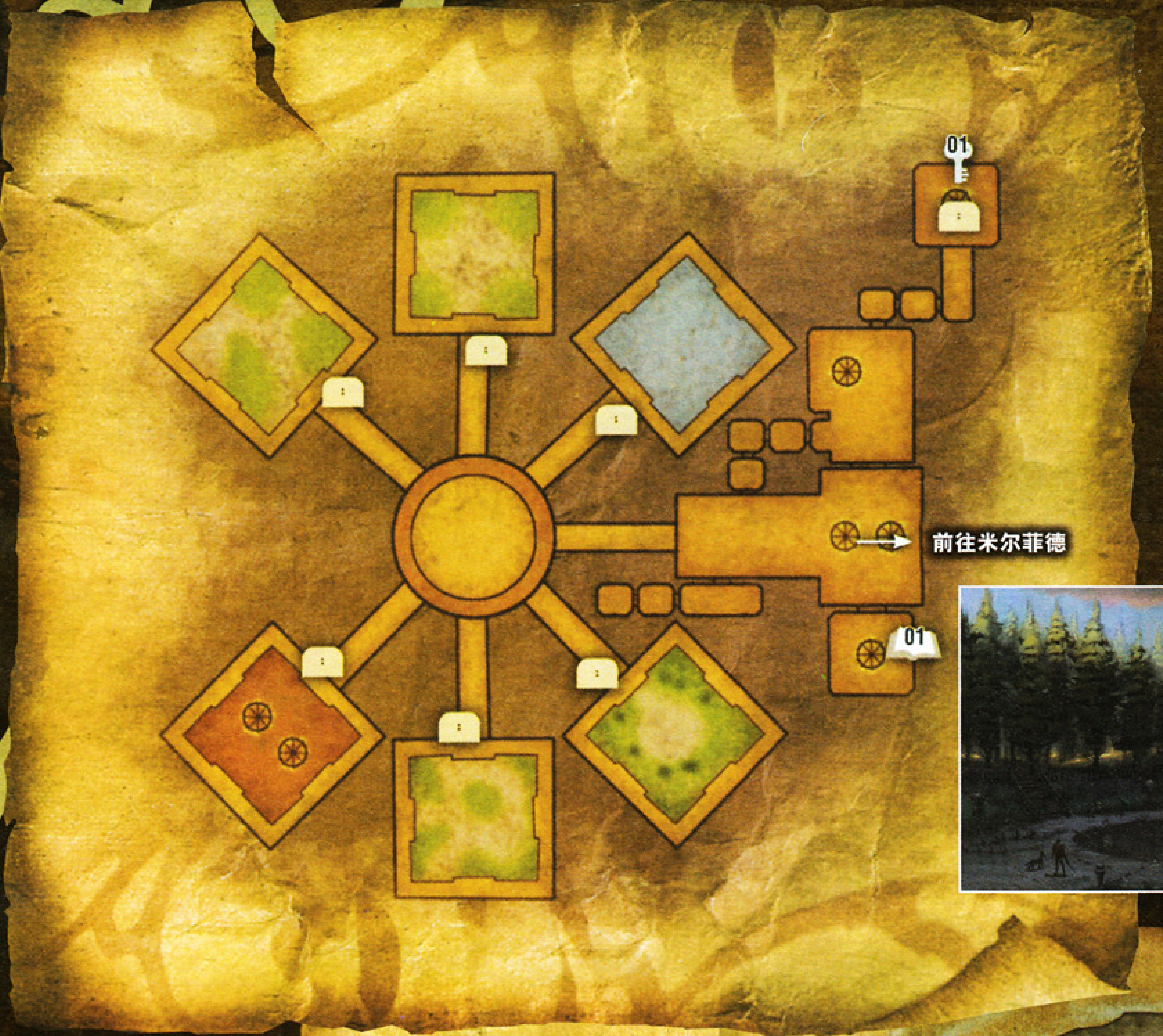
	箱子	4
	银钥匙对应箱子	0
	挖掘点	2
	潜水点	0
	银钥匙	2
	金钥匙	0
	地精	1
	古书	1
	花	0

辣椒瓶洞穴

	箱子	1
	银钥匙对应箱子	0
	挖掘点	1
	潜水点	0
	银钥匙	1
	金钥匙	0
	地精	0
	古书	0
	花	0

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

李弗的庄园



	箱子	7
	银钥匙对应箱子	0
	挖掘点	0
	潜水点	0
	银钥匙	1
	金钥匙	0
	地精	0
	古书	1
	花	0

	箱子	10
	银钥匙对应箱子	1
	挖掘点	7
	潜水点	1
	银钥匙	2
	金钥匙	0
	地精	2
	古书	3
	花	0

圣物间地下通道

沙瀑宫殿

	箱子	4
	银钥匙对应箱子	0
	挖掘点	5
	潜水点	2
	银钥匙	2
	金钥匙	0
	地精	1
	古书	1
	花	0

包尔斯顿工业区下水道

	箱子	2
	银钥匙对应箱子	0
	挖掘点	4
	潜水点	0
	银钥匙	1
	金钥匙	0
	地精	1
	古书	0
	花	0

流沙地

箱子	1	金钥匙	1
银钥匙对应箱子	1	地精	3
挖掘点	8	古书	1
潜水点	0	花	7
银钥匙	3		

箱子	3
银钥匙对应箱子	0
挖掘点	9
潜水点	0
银钥匙	2
金钥匙	0
地精	2
古书	1
花	0

银松

日落之屋

	箱子	5
	银钥匙对应箱子	0
	挖掘点	0
	潜水点	0
	银钥匙	2
	金钥匙	0
	地精	1
	古书	1
	花	0

	箱子	2
	银钥匙对应箱子	0
	挖掘点	7
	潜水点	0
	银钥匙	2
	金钥匙	1
	地精	4
	古书	0
	花	13

朦胧宫殿＋迷离洞穴

银色钥匙对应的宝箱

所在地图	地点	需要银钥匙个数	内藏
包尔斯顿	庭院的北面偏东	50	传奇武器一把 +2000000 金钱
雾峰谷	山中的帐篷出来第一个路口右转	5	召唤药剂
	寒气洞穴（西侧）的深处	1	75000 金钱
布莱特沃	图书馆最初地区左侧	1	小狗训练书：战斗篇
	布莱特沃学院前喷水池的右边	10	50000 金钱
悲恸森林	大洞穴出来以后按照先右转再左转的顺序走到深处	10	武器
包尔斯顿工业区	吊桥附近	10	50000 金钱
包尔斯顿工商业区	买衣服的店铺后面钟楼的旁边	15	20 个公会徽章
米尔菲德	恶魔之门附近的小路	20	武器
奥罗拉城	神殿附近	20	武器
流沙地	石拱之下	10	50000 金钱

金钥匙位置

雾峰谷	寒气洞穴（西侧）高台上
漂木森林	小岛上的连续机关砍动后传送到另一处取得
大沙漠	由“巨大宝藏的钥匙”任务开启，大沙漠西北方的尖形门深处
朦胧宫殿	踩石板解谜，正解为：黄蓝黄红蓝红蓝红

金钥匙对应大门

地点	位置	内藏
包尔斯顿城堡	地下墓地进去后不久下坡路处左转往回走	公会徽章 30 个
布莱特沃	图书馆的密室任务中解开机关谜题，胜骷髅后传送至	抢匪套装男／女
悲恸森林	尸骨园广场走侧楼梯上去后直走	随机武器
日落大屋	小广场东侧尽头	随机武器

恶魔之门一览

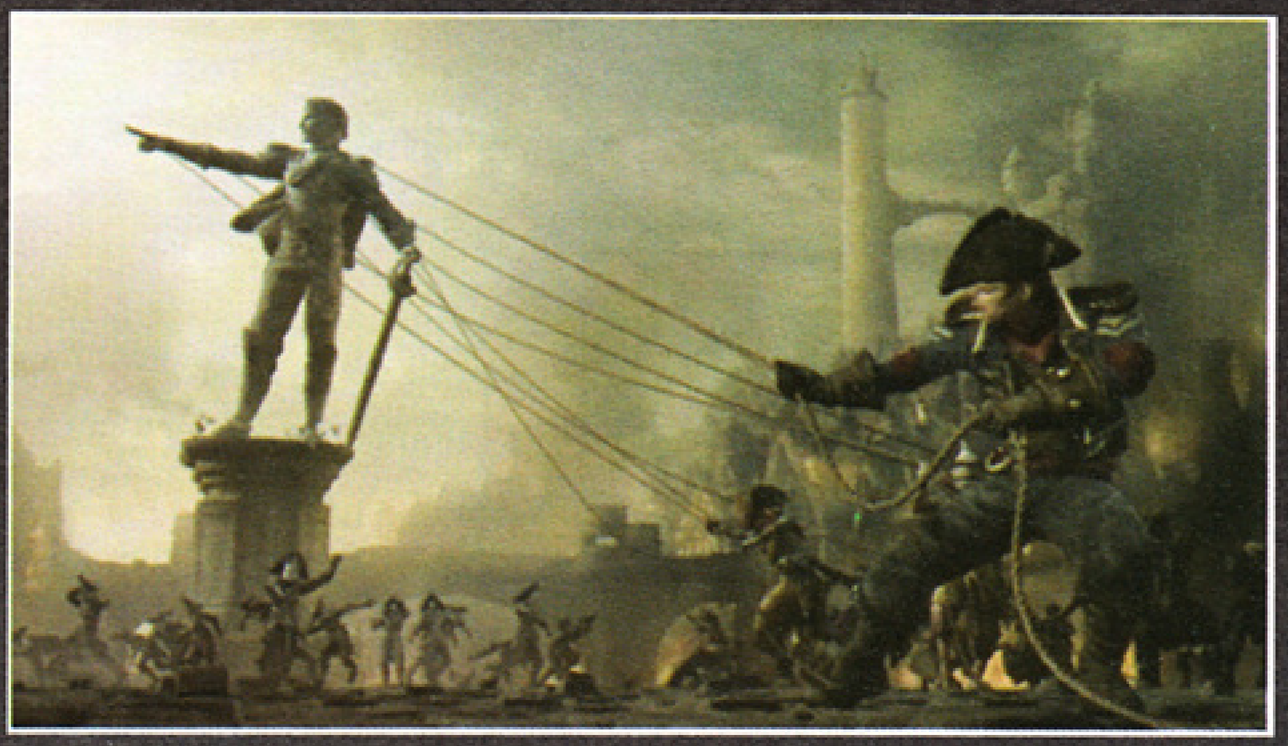
场所	开启条件	内藏
雾峰谷	带一个 live 好友到你的世界中在恶魔之门前做 5 中友好动作	传奇武器
布莱特沃	带一个孩子去门前互动一下	25 个公会徽章 +3 个召唤药剂
悲恸森林	装备一把技能满级武器，近战远程皆可	军用服装 + 召唤药剂
落日之屋	成为君主后即可	1000000 金钱
米尔菲德	体重 MAX 后，穿睡衣去见恶魔之门	40 个公会徽章
奥罗拉	善恶值达到任意一个极端	传奇武器

联机及零碎要素

本作允许另一名玩家进入到你的世界中游戏。游戏的进度将会按照主人玩家进度，被邀请至主人玩家世界的客人玩家可以获得物品以及升级要素，但是原本自己世界的流程进度并不能改变。玩家之间可以交换物品，结成各种诸如伴侣和生意伙伴之类的关系。

另外本作刚刚发售时出现了双人模式下刷金钱的 BUG，现在版本的更新已经去除了这个 BUG，想要利用此 BUG 刷钱的玩家不要升级游戏版本。而且根据本作的特点，金钱的使用和获得是游戏性的主要因素。

庇护所中的那个宝箱的开启方法：金钱达到一定量之后英雄可以爬上去拿到钥匙，然后再把钱花光露出箱子就可以开启了，里面是一把传奇武器。



成就列表

名称	获得方法	点数
工会徽章	剧情获得	10
信任的开始	剧情获得	20
史威夫的正义	剧情获得	20
反抗力量	剧情获得	50
远方的朋友	剧情获得	20
阿尔比恩的统治者	剧情获得	80
为阿尔比恩而战	剧情获得（通关）	80
拯救公主	支线任务“游戏”通过后获得	10
鬼兄弟	支线任务“死不安宁”完成后获得	10
剧喜剧历史剧	支线任务“失踪的剧本”	10
黑暗圣殿	惆森林完成“爱、和平与杀人罪”连锁任务后获得	10
小岛天堂	浮木森林完成连锁建岛任务	10
击败箱仔	完成日落之屋里的下期任务	10
加冕鸡	穿着鸡套装进行一次国王审判	10
法术融合高手	使用一次组合法术	5
大法师	使出全部 15 个法术组合	20
终极战士	使用近战、法术、射击攻击敌	10
扣扳机	将敌人打上半空并在落地前杀死他	10
为荣誉开枪	用枪械击杀 500 名敌人	20
砍死它	用近战武器打倒 500 名敌人	20
巫师的复仇	用法术杀死 500 名敌人	20
超级英雄	近战，远程和法术技能升至满级	50
打不倒的勇者	通关前没死过	50
独特武器	对一把传奇武器进行全部 3 项技能升级	25
钥匙大师	收集全部 50 把银钥匙和 4 把金钥匙	30
鲜花的力量	收集全部 30 朵奥罗拉之花	30
地精入侵	摧毁全部 50 个地精	30
布莱特沃读书会	为布莱特沃读书会找回 30 本古书	30
挖挖挖	挖出 50 个物品	15
军火大亨	收集全部 50 把传奇武器	20
时尚追求狂	收集全部服装	20
特异装扮	穿上异性的衣服	5
嬉皮般的缤纷色彩	嬉皮般的缤纷色彩	5
牵牵手	跟人牵手	5
远距恋爱	跟 live 上的玩家结婚	10
跨次元受孕	跟 live 上的玩家生一个孩子	10
线上企业合	跟 live 上的玩家结成商业伙伴关系	10
开心爆破	用炸药桶炸死 30 名敌人	10
我们都是英雄	在其他英雄世界赚取 1000 金币	10
轰	在悲恸森林要塞玩打炮击游戏达成 2000 分	10
鲁特琴英雄巡回之旅	作为 5 星琴师在每一个城镇演奏	10
与英雄接触	与 20 个村民互动	10
知名度比赛	结交 20 个朋友	10
改头换面	给 5 间房子装修	10
大亨级人物	购买房产总价超过 2000000	50
惯犯	令你的悬赏达到 15000 金币	10
亨利八世	以阿尔比恩统治者身份结 6 次婚并杀死两个配偶	10
箱子大师	打开所有统治之路的箱子	40
严厉的爱	国库累积 650 万金币	10
非收养不可	收养一名孤儿	5

相比系列前几作的国际版，姗姗来迟的《最终幻想 X III 国际版》新增内容略显单薄。游戏对应英文语音，只要更改主机语言即可在日语、英语之间切换两种字幕语言。新增的“EASY”难度可以在游戏选项菜单中自由调整，大大降低了新手玩家的上手门槛。当然，本作的最大意义在于广大日版 X360 玩家也能借此体验到这款日式 RPG 超大作的魅力，而对那些已经玩过美版的 FANS 来说，《国际版》的存档以及成就与美版共通，玩家可以在游戏中展继续未尽的冒险而无需开新档从头来过。

文 白夜&纱迦
编 九兵卫 美编 NINA

最终幻想 X III 国际版	Square Enix	角色扮演
X360	FINAL FANTASY X III ULTIMATE HITS INTERNATIONAL	日版
	2010年12月16日发售 1人	4800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上

系统指南

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

战斗基础

《FF X Ⅲ》的战斗中玩家只可以操作一名角色，基本还是采用系列传统的 ATB 形式，但本作的进化在于 ATB 计量槽是分几个区域的，所以玩家只要在时间计量槽积累到必要值时即可以开始行动，而不必要等到它积累到最大值。不过，如果等待时间计量槽积累到最大值，那么玩家便可以存储多个指令并一口气执行。此时，角色会根据玩家所选指令顺序释放出威力巨大的连续攻击。

配合这个基本形式，战斗中的每种指令都被设定了一个消耗值（コスト）。当某个指令实行时，就会在时间计量槽上扣掉该指令的消耗值。比如当前的时间计量槽分为三个区域，相当于上限是消耗值 3（当然这个上限可以在游戏中成长）。当它积累到上限值时，消耗值为 1 的指令便可以连续执行 3 项，但如果要执行消耗值为 3 的指令，那时间计量槽就会一口气消耗殆尽。对于魔法等技能，《FF X Ⅲ》中也不再有 MP 等设定，全部采取消耗值系统。

职务搭配与连锁崩溃

在本作的战斗中，各个角色可以分别被赋予诸如“攻击手”之类的“职务”，而各种职务的搭配就是“最佳配置（オプティマ）”，根据构成职务的不同，最佳配置的名称也会有所变化。要提醒大家的是，选择不同的职务不仅会带来使用者本人的攻击方法的变化，我方队伍全体也会获得各不相同的有利效果，具体可参加下表。

《FF X Ⅲ》以 ATB 为基础的战斗系统之所以节奏如此之快还有另一个原因，那就是连锁崩溃的存在。连锁计量槽位于画面右上角，当玩家维持高连击时，计量槽的数值（分子部分）就会不断增长，当分子值与分母值相同，当前被攻击的敌人就会陷入崩溃状态。在计量槽重新归零的这段时间内，敌人受到的伤害会比平时更大，同时玩家的攻击还会对敌人造成浮空、中断攻击等特殊效果，后期大部分 BOSS 甚至部分杂兵都需要先打出崩溃后才能给予有效伤害，因此玩家必须熟练掌握。

职务	解说
攻击手（アタッカー/ATK）	强化攻击的职务，以物理攻击或者无属性魔法为主，我方全体角色攻击力上升。敌方目标计量槽增加慢，但发生崩溃后下降也慢。
防御手（ディフェンダー/DEF）	强化防御的职务，会令包括同伴在内的我方角色所受伤害变小。
追击手（ブラスター/BLA）	会使用各种魔法攻击的职务，可以辅助攻击手对敌人进行追加打击。敌方计量槽增加量上升，造成敌人崩溃后计量槽下降较快。
治疗手（ヒーラー/HLR）	专注于回复以及治疗异常状态的职务，不会主动采取攻击行动，同时我方的各种回复技能回复量上升。
强化者（エンハンサー/ENH）	在战斗中使用各种支援技能并强化我方战斗能力的职务，我方各种技能的持续效果时间变长。
弱化手（ジャマー/JAM）	战斗中优先给敌人附加各种不利效果以及弱化状态的职务，我方技能成功率上升。

实际运用

首先最佳配置一旦切换，各角色的职务也会相应变化，伴随而来的就是攻击技能的大变化，所以玩家如果想要在战斗中使用某种职务的专有技能的话，也要不断地切换最佳配置，这也导致最佳配置的系统实际上有一种将职务作为技能使用的感觉。

在快节奏的战斗中，玩家要结合具体情况考虑攻守平衡，比如先用“攻击手＋追击手＋追击手”的最佳配置强攻，在 HP 不多的时候再切换为“防御手＋治疗手＋治疗手”的搭配进行回复等等，这实际上也是一种对整体队伍的操作，同时也避免了队友“犯傻”的情况出现。而以上是两种比较极端的配置，比较“大起大落”，容易造成连锁崩溃计量槽因攻击中断而归零。所以在一般的战斗中，“攻击手＋追击手＋治疗手”的组合比较攻守平衡，但是在某些强大的 BOSS 战时这种配置又有些显得攻击和回复两方面效率都不高，这就要求玩家熟练掌握切换和各种配置的应用时机，这是最基本的。在熟练掌握切换和各种配置的特性后，玩家完全可以通过一些比较“极端”的配置之间更高频率的切换来代替一些“稳妥”的配置，比如快速增加连锁计量槽的三追击手配置、保证最大攻击输出的三攻击手配置以及最大限度减少伤害的三防御手配置等。

战斗中状态变化一览

增加 ATB 增长速度以及提升同伴攻防数值是 BOSS 战的标准状态。除此之外针对目标的属性特点进行强化也将十分有利于战斗。

状态	魔法	说明	解除
延迟	スロウ	降低 ATB 上升速度	デスペル、ヘイスト
诅咒	カーズ	自身行动易被中断，攻击更难中断敌人行动	エナス、ガッツ
虚脱	ダル	无法行动，直至受到攻击或经时间恢复	エナス、くさい液
忘却	フォーグ	无法使用魔法系技能	エナス、とんかち
激痛	ペイン	无法使用物理系技能	エナス、痛み止め
减力	デブレイ	物理攻击力下降	デスペル、ブレイブ
减魔	デフェイ	魔法攻击力下降	デスペル、フェイス
劣化	ウィーク	对各属性魔法耐性下降	デスペル、ワックス
猛毒	バイオ	每隔一段时间按比例对敌人造成伤害	エナス、毒消し
弱守	デプロテ	物理防御力下降	デスペル、プロテス
弱心	デシエル	魔法防御力下降	デスペル、シエル
破魔	デスペル	移除敌人身上一个有益效果	—
加速	ヘイスト	增加 ATB 增长速度	デスペル、スロウ
强力	ブレイブ	物理攻击力上升	デスペル
强魔	フェイス	魔法攻击力上升	デスペル
气迫	ガッツ	受到攻击行动不易被中断	デスペル、カーズ
坚守	プロテス	物理防御力上升	デスペル、デプロテ
坚心	シエル	魔法攻击力上升	デスペル、デシエル
即死	デス	对目标一击死	レンズ、フェニックスの尾

属性的耐性

与状态耐性不同，属性相关耐性会根据等级提供额外伤害或按照比例减免伤害。调查敌人情报，针对弱点属性发动攻击，才能事半功倍。

名称	效果
弱点	伤害 ×2.0
标准	伤害 ×1.0
半减	伤害 ×0.5
耐久	伤害 ×0.1
无效	伤害 ×0
吸收	为目标回复等同于原伤害值的 HP

TP 技能与召唤兽

TP 点数指的是战术点数，是游戏中一些特殊技能所要消耗的点数，比如特殊魔法。而 TP 在战斗过程中增长很慢，通常都是在战斗结束后根据评价来给一定数量的奖励，所以 TP 技能不要轻易使用，这样才能在关键时刻派上用场。所有的 TP 技能中，最重要的自然就是系列经典的“召唤兽”。召唤会消耗 TP 等级 3，召唤兽出场后我方只留下召唤兽和召唤者本人在场上战斗。虽然召唤兽本身没有 HP，但它在战斗中消费的 SP 值便相当于自身的 HP，就算召唤兽不进行任何动作也未受到敌人攻击，SP 也会随时间的推移而减少。除了能对敌人造成重创，召唤兽还有很多其他妙用，比如救活被打倒的同伴——召唤兽退场时会把我方所有成员的状态恢复到进入战斗前的状态，所以当同伴被击倒、自己没 HP、全员全异常状态来不及治疗的时候都可以使用召唤兽，玩家甚至还能将召唤兽作为肉盾，抵挡一些 BOSS 威力惊人的大招。

水晶石成长要点

“クリスタリウム”，即水晶石便是本作的角色培养系统。与普通 RPG 不同的是，本作没有等级概念，所有角色的成长都依赖于水晶石，因此该系统对于游戏的流程非常重要。首先，每个角色的水晶石被按照职业划分且各有所长，例如闪电可以在早期就进行“攻击手”和“追击手”的强化，而香草早期则是“治疗手”和“追击手”等等；其次，每个水晶石中可以成长的项目主要分为职务等级、能力、HP 最大值、物理攻击、魔法攻击、ATB 等级这六个，玩家在流程中可以根据需要，有针对性地消费 CP 点数进行成长；最后，连接水晶石每个项目的被称为“力量线（パワーライン）”，走完每条力量线所需的 CP 点数是不同的，尤其是当水晶石等级上升后，力量线的“长度”会呈倍数上升。

Chapter 1 第一章

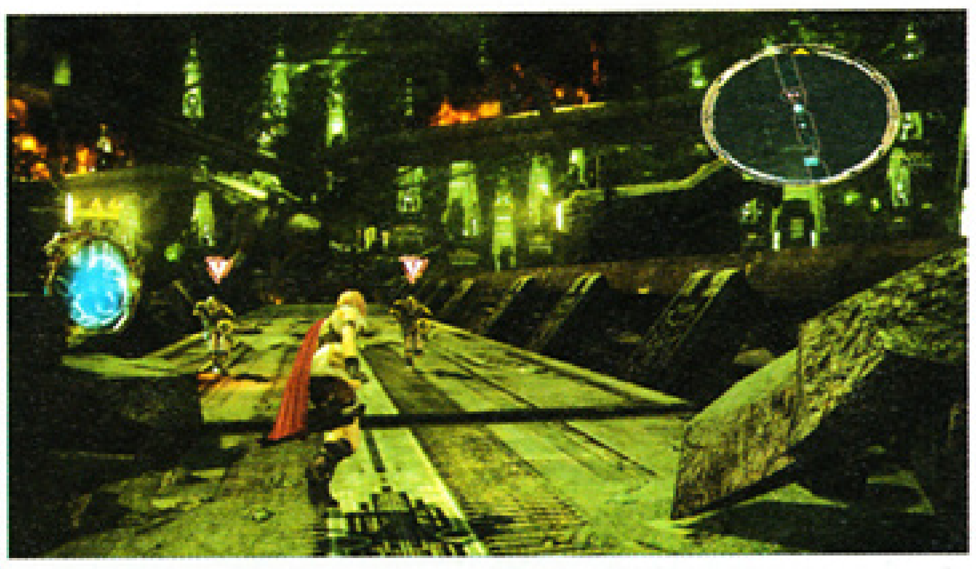
ハングドエッジ 封锁区画

首先是与“重攻击骑マナスヴィン”的战斗，同时也是教学战斗。此时玩家只有两格 ATB 槽，技能只有普通攻击和范围物理攻击“区域疾风攻击（エリアブラスト）”。由于敌人只有一个，玩家只需不断地选择普通攻击消耗完敌人的 HP 即可，在第二阶段，敌人会多一种大威力的“波动炮”，会 CANCEL 掉我方的攻击，所以看到屏幕上出现“波动炮”字样时，玩家可暂时不执行攻击命令，等过后再攻击。

重攻击骑マナスヴィン

弱点：雷・水／掉落ポーション ×6

可自由行动后先选定一个适合自己的视角转换方式（可随时在“设定”里更改），记录点同时也是商店，目前只有“ユニコーンマート”一家开放。随后的路上会开始和敌人“PISCOM 士兵”以及“ゲバルト烈爪”遭遇，这部分战斗中可以利用“エリアブラスト”同时攻击多个敌人，不过注意要在敌人站位集中时再发动。PISCOM 士兵由于 HP 较少基本无法承受可以使之崩溃的攻击，而“ゲバルト烈爪”在连锁达到 130% 时可以造成崩溃，可以利用普通攻击对其连击。另外，飞在空中的“PISCOM 飞空侦察兵”的飞弹会中断我方的攻击，所以当屏幕上出现敌人的攻击提示时先不要贸然执行指令。



在到达“东方线 11 番高架”时发生剧情，之后调查装置打开新的通路来到“联络桥 369”，会发生一场对“PISCOM

特殊战术士”的小 BOSS 战，这场战斗中会有连锁和崩溃的教学，之后先消灭两个杂兵后，配合塞兹集中用普通攻击（一段或二段）不断攻击 BOSS，就可以造成他的崩溃，之后火力全开很容易就可以击败他。

PISCOM 特殊战术士

掉落クレジットチップ（卖掉换钱专用）

宝箱资料 ポーション、ポーション×2、アイアンバングル（饰品）、50ギル

ハングドエッジ

队伍中的蕾布萝（レブロ）会恢复 HP，嘉多（ガドー）的机枪攻击也会很快增长连锁计量槽，所以玩家只需专心攻击即可，不过两人的装备无法更改。

一路上的杂兵因为地形和配置关系基本无法达成奇袭，所以也只能硬碰硬，基本没有难点。发生和放逐市民一同战斗的剧情过后，圣府军方面出动了“ベヒーモス改”来镇压反抗，这场 BOSS 战只要不断地使用普通攻击即可获胜，蕾布萝会帮助玩家恢复 HP。

ベヒ - モス改

弱点：雷・水／掉落ポーション ×5

宝箱资料 50ギル、アイアンバングル（饰品）

剧情过后便进入强制 BOSS 战，敌人是“机甲兵グリーガー”，相比之前的敌人攻击力要强一些，HP 也要多一些。此战的主要目的就是让玩家执行一下用道具补充 HP 的操作，系列传统的 HP 恢复道具ポーション在本作中变为全体恢复，而且使用道具不会消耗 ATB 槽。由于存在 Leader 的 HP 为 0 便会 GAME OVER 的设定，所以战斗中请时刻注意闪电的 HP 剩余量。此外值得一提的是“机甲兵グリーガー”的弱点为火。

ハングドエッジ

醒来后一路消灭“PISCOM 治安兵”和“PISCOM 治安猎兵”前进至地图指定地点即可，过程中的宝箱里有斯诺的武器，不要错过。最后在指定地点调查地上的飞空摩托，乘坐它们离开。

宝箱资料 エナジーサークル（武器）、100ギル

ハングドエッジ

这一小节只要与香草对话即可发展下面的剧情进入第 2 章，当然在此之前玩家可以先靠近其他 NPC 听听他们在说什么，深入了解一下故事，场景内无宝箱。

Chapter 2 第二章

下界のファルシ：拜殿

进入异迹之后，香草会找到自己的武器，而这时敌人也主动来“迎接”玩家了。强制战斗，VS“ゲバルト烈爪”，战斗胜利后掉落“B&W 野外用品店”，此时记录点的商店“B&W 野外用品店”也开放了，会贩卖饰品“アイアンバングル”。

此时，场景已经较大，玩家可观察一下敌人的行动，在它们背对我们时从身后接触发生战斗，这样就会发动“奇袭”，这样战斗开始后作为队伍 Leader 的角色会先强制攻击每一名敌人一次并使他们陷入崩溃边缘，对获得战斗高评价以及战斗后获得道具非常有利。而战斗中有一定几率获得的“スニークスモーク”非常有用，争取战斗中多“刷”几个。

宝箱资料 30ギル、ポーション×4、アイアンバングル（饰品）

下界のファルシ：望楼

前进一段路之后调查装置改变异迹内部构造。

宝箱资料 ポーション×2

下界のファルシ：周廊

可以自由行动后可以使用一些地图功能道具（烟雾弹）：“スニークスモーク”可以增加隐形效果，以达到遇敌后“奇袭”的效果；“パワースモーク”可以强化队伍里所有成员的物理攻击力、魔法攻击力，此外还会获得加速效果。玩家可以选择在面对一些强敌时提前使用。

这一小节边杀敌边前进到指定地点即可，中途有闪电的武器“グラディウス”不要错过。

宝箱资料 フェニックスの尾、グラディウス（武器）

下界のファルシ：望楼

改变异迹内部结构后，先回头拿取宝箱，然后从初始位置直行后会有一场战斗，由于只有斯诺一人，要好好利用手榴弹高效率杀伤敌人。随后调查装置放下浮梯，之后深入站到黄色浮梯上进入异迹内部。

宝箱资料 ポーション×2

下界のファルシ：拜殿

通过那些会自动打开的门深入，之后发生剧情，斯诺加入并成为队伍 Leader，战斗 VS 死骸（グール ×3），“グール”相比之前的敌人攻击力要高，战斗中要注意 HP 剩余量，多利用斯诺的手榴弹范围杀伤。

宝箱资料 パワースモーク、100ギル

下界のファルシ：周廊

道路单一，边与死骸战斗边深入即可，“グール”都行动缓慢，抓住机会可以全部造成奇袭。最后会遇到一个相比“グール”更强的死骸类敌人“ガスト”挡住必经之路，打之前可以先使用一个“パワースモーク”给自己加上各种有利状态。“ガスト”会使用初级火魔法，之后的双ガスト战也最好提前使用地图道具增加有利状态。

宝箱资料 パワーリスト（饰品）

下界のファルシ：ファルシ=アニマ御座

一路上的死骸争取都以奇袭进入战斗，直线深入后来到法尔希面前，法尔希被唤醒后便是和它的战斗。战斗中主要要消灭法尔希的主体“ファルシ=アニマ”，但它的两个触手会不断地捣乱，所以玩家要先集中消灭它的两个触手，之后在触手再生之前集中攻击本体。需要注意的是在触手再生后会立刻发动攻击，先不要上前，否则会受到重创。

ファルシ=アニマ

无明显弱点／掉落“医术の心得”

宝箱资料 ポーション×5

Chapter 3 第三章

ビルジ湖 呪われた浊流

霍普和塞兹虽然在队内，但无法更改队列。剧情过后是一场与三个“ガスト”的战斗，这是“最佳配置（オプティマ）”系统的教学战斗，目前系统给玩家提供的两个最佳配置是“猛攻突击（ラッシュアサルト）”以及“胜利の决意”，前者由一名攻击手（闪电）和两名追击手（斯诺、香草）组成，属于主攻的配置，比较容易造成敌人崩溃；后者则是斯诺改为“防御手”、香草改为“治疗手”，在 HP 不多的状态下这种配置可以在稳住局面的状况下慢慢恢复 HP。

这场战斗结束后，玩家便可以在菜单选项的“最佳配置（オプティマ）”里自由编辑了，就目前队伍的成员特点，建议组成一个“勇战の凯歌”配置——由闪电担任攻击手、斯诺担任追击手、香草则是治疗手，这种配置不失攻击力同时也可保证有人进行 HP 恢复。此外，由于已经成为路希，现在已经可以使用魔法，也可以利用水晶石进行能力成长了。

到达“ビルジ湖：静止した荒波”后会发生剧情并进入 BOSS 战（VS 重攻击骑マナスヴィン），玩家只要利用最佳配置中的“ラッシュアサルト”猛攻使其进入崩溃状态后再集中攻击即可，过程中如果 HP 所剩不多，就切换至有治疗手的配置进行恢复。它的攻击方式相比之前多了几招强悍的全体攻击，但之前都有出招提示，看到提示后请及时更换最佳配置进行恢复。

重攻击骑マナスヴィン

目标时间 00:04:00／掉落“デジタル回路”

宝箱资料 パールウィング（武器）、200ギル、落ちた泪×5、シルバーバングル（饰品）、フェニックスの尾、50ギル、谜の液体×8、マジシャンサイン（饰品）

ビルジ湖 水晶之谷

对“ベヒーモス刚”的战斗开始会有一个 TP 技能（TP アビリティ）中的“调查”的指南，之后便可以看到敌人的信息，针对敌人弱点打即可。“ベヒーモス刚”的弱点是火属性和水属性，香草的追击手职务水晶石里便有初级水属性魔法“ウォータ”，塞兹的追击手职务水晶石则有火属性的初级魔法“ファイア”以及火属性攻击的特技“フレイムブロウ”。

ベヒ - モス刚

HP 20250／弱点 火・水／崩溃极限500.0%／掉落“汚れた爪”／稀有掉落“野兽の爪”

这里要特别提一下调查指令，这个指令在游戏里可谓非常重要，它直接决定玩家是否可以第一时间获得敌人的资料（道具“ライブラスコ－プ”也是这个效果，并且可以一次获得敌人的全部资料），而获得敌人的资料后，AI控制的队友才会开始针对敌人的弱点进行攻击，同时也会针对敌人的状态耐性给敌人实施异常状态以及给我方附加有利状态。

之后利用自动跳跃点一路上行，途径“ビルジ湖：动かざる泷”和“ビルジ湖：结晶のよどみ”并发生几段事件后来到“ビルジ湖：放弃都市の门”。

宝箱资料 谜の液体×6、240ギル、デネブ（武器）、奇妙な液体×6 、咒われた牙×7、ライブラスコープ、デジタル回路×2、パラフィンオイル×2、50ギル、绝缘ケーブル×3、30ギル、汚れた爪×6

ビルジ湖：放弃都市の门

广场上的“ベヒ－モス刚”先等它回过身去再上前以“奇袭”触发战斗，这样会轻松许多。之后顺着道路一路前进，来到下一个存档点附近的时候香草会停在一个被石头挡住的门前说话，事实上这里是可以翻过去的，算是一个近路，但是如此一来就会错过一些宝箱，所以笔者这里还是建议大家绕个远。绕远路会遇到两个“PSICOM强攻战术士”带兵阻拦，触发战斗前可以先通过地图功能道具造成奇袭或增加自身有利状态。

宝箱资料 600ギル、デジタル回路×2、汚れた爪×7、雷の指轮（饰品）、ポーション×3、针ニッケル矿、强诱电体

ビルジ湖：旧时代の废墟

接下来要面对的BOSS擅长雷属性的攻击，所以这里可以预先把之前捡到的“雷耐性+20%”的“雷之指轮”装备上，随后到达指定地点后强制进入BOSS战，VS“战斗爆击骑カルラ”。战斗分为两阶段，第一阶段无难点，连锁攻击至170%后BOSS崩溃，集中攻击后轻松搞定。之后BOSS补充能量，战斗进入第二阶段，此时它的连锁耐性和HP都有很大程度地提高，并会使用雷属性范围攻击。BOSS的弱点是风，香草和塞兹的追击手职务均有风魔法，配合闪电的物理攻击以及“ラッシュアサルト”的最佳配置连锁至200%可对BOSS造成崩溃，之后BOSS的物理魔法耐性力场消失，一口气消灭它吧！

战斗爆击骑カルラ（第一阶段）

HP 8000／弱点 风／崩溃极限170.0%／掉落“シルバーバングル”

战斗爆击骑カルラ（第二阶段）

HP 16200／弱点 风／崩溃极限200.0%／掉落“アップインアームス”

宝箱资料 フェニックスの尾、ライブラスコープ×2

ビルジ湖

对PSICOM部队的两场连续战斗，因为只有斯诺一人，所以请时刻注意HP剩余量，及时用ポ－ション恢复。以斯诺当前的攻击力，两场战斗中的4个“PISCOM特务猎兵”都是两拳一个，所以ATB槽有两段时就请果断出手，效率较高。

之后是对希瓦姐妹（シヴァ）的战斗，而实际上对手只有妹妹妮克斯（ニクス），战斗开始后姐姐斯蒂莉雅会先给斯诺施以“死亡宣告”，之后玩家要在倒计时前想办法使妹妹妮克斯的DRVIE计量槽积蓄满。用攻击是断然不行的，最有效的办法是切换成“防御手（ディフェンダ－）”职务，在妮克斯出现“ATB积蓄”的字样时选择防御手的特殊技能“ライフガ－ド”，并在BOSS上前攻击时执行，如果防御成功她的连击则可以大幅度增长她的DRVIE计量槽。

Chapter 4
第四章

ヴァイルピ - クス

一场强制与4只“ゲバルト烈爪”的战斗后，本章正式开始。4人会按闪电、霍普一组，塞兹、香草一组分队行动，首先是控制塞兹和香草，前进之前最好整理一下装备，水晶石和职务有新的开放，利用当前CP先强化一下自身，之后前进几步便会进入闪电的回忆，从而控制队伍变为闪电和霍普。同样是先强化能力、整理装备，此时霍普有了“强化手”职务，可以学习些技能并在接下来的战斗中起到帮助。

往前走几步便是一个记录点，此时追加了出售武器的商店“アップインア－ムス”，同时“B&W

野外用品店”也有少许商品追加。顺着道路前进，基本没有岔路，途中敌人很容易全部造成奇袭，惟一需要注意的就是一个新敌人“バルバロイ”，HP很厚而且攻击强劲，弱点是雷属性，闪电可以转换为追击手利用初级雷魔法“サンダー”对付它。

宝箱资料 ライブラスコープ

ヴァイルピ-クス：あくたの谷

前行几步便是一场和“バルバロイ”以及三个“机甲兵ヴァッヘ”的战斗，最好战前用一个烟雾弹，进入战斗后要优先消灭“バルバロイ”。

调查广场中央的装置，新的通路打开。接下来的一段路玩家可能会感受到一些战斗难度的提升，主要是因为塞兹和香草都属于辅助性角色，没有什么特别强力的攻击招式，两人攻击力最高的配置也就是“双追击手”的配置了。路途上的敌人一定要以“奇袭”的状态进入战斗，否则将会陷入苦战。奇袭状态进入战斗后，第一件事是要把“バルバロイ”打至崩溃，接下来看敌人“狗咬狗”，在“バルバロイ”HP剩余不多的情况下收手，开始收拾其他敌人，最后收拾残局。

之后再度调查一个操作面板，和霍普合流。霍普的回忆剧情过后，三人组成队伍继续上行，这时玩家可以自己编排一个塞兹（追击手）、香草（治疗手）、霍普（强化手）的最佳配置。之后的路上出现的新敌人“インキュバス”有着集中攻击我方某一名成员的特性，遇到复数同时出现时要时刻小心我方所有人员的HP剩余量。此外另一种新敌人“サキュバス”会使用使我方防御力下降的招式，只要遇到应该优先消灭。顺着基本无岔路的道路一路前行与闪电合流。同时战斗队伍组成更改为塞兹（Leader）、闪电和香草，这使得队伍的攻击性大增，接下来的路途基本畅通无阻。

来到一处广场，这里玩家将面临一场BOSS战，VS“ドレッドノート”。BOSS基本无弱点，而且还有物理攻击减半等特点。但弱化物理效果的“デプロテ”对其非常有效，所以战斗开始后先切换最佳配置，利用香草的“弱化手”技能造成BOSS的防御力下降，之后一口气将其打致崩溃并保持连击消灭它，不过这只是第一阶段。第二阶段BOSS的攻击方式和攻击力都有大幅度强化，尤其是其“破碎铁球”的攻击大概可以造成300×2的伤害，所以看到此招的出招提示出现请及时补充HP。第二阶段的战斗初期玩家应该以强化自方和弱化敌方为主，切换最佳配置，利用塞兹“强化手”的魔法“ブレイブ”和“フェイス”强化我方人员的物理魔法攻击力，同时利用香草的“弱化手”弱化敌人的物理魔法防御力，之后再全力总攻造成其崩溃，这样战斗就胜利了一多半，剩下就是随机应变了。

BOSS战后塞兹的“攻击手”职务以及闪电的“治疗手”职务解锁，同时水晶石得到了更大程度的开放。此时，存档点的武器/饰品改造机能也得到了开放。另外，商店“LENORAガレージ”追加，贩卖的都是一些强化素材。

战斗爆击骑カルラ

HP 17940/弱点 无/崩溃极限200.0%/掉落“LENORAガレージ”、“カスタマイズキット”

宝箱资料 ブラックベルト（饰品）、ニヌルタ（武器）、フェニクスの尾、メタルバンド（饰品）、ライブラスコープ、火の指轮（饰品）

ヴァイルピ-クス：废材搬运路

对PSICOM部队的战斗先除掉特务兵，剩下的就是一堆杂鱼了。胜利后别忘了先用目前的CP来强化霍普，之后顺道路前行，来到一处吊桥处发生事件，解决掉两个杂兵后要搭乘下界的兵器前进，这时要攻击敌人，但这同时也会消耗能量，遇到栅栏时才会恢复，所以没能量时就用撞的吧！

继续深入后来到一座桥上发生事件，进入BOSS战，VS奥丁（オーディン）。奥丁的攻击力相当强悍，所以战斗前尽可能装备增加HP的饰品，或者增加雷耐性的饰品，如“雷の指轮”，这项准备工作做好之后，接下来要检查的是闪电是否有雷属性的攻击技能，比如“追击手”职务的“サンダー”或“スパークブロウ”，如果没有，赶紧掉头刷点CP学会了再来；第三，确保三个最佳配置：双治疗手的“ダブルキュア”、双追击手的“デュアルフォース”，以及追击手（闪电）+治疗手（霍普）的“バスター&キュア”。

战斗开始后，奥丁依旧会对闪电实施死亡宣告，而这时玩家要立刻切换成“ダブルキュア”互相恢复HP以抵挡过奥丁开场后的猛烈进攻，之后当奥丁使用防御技能“ウルの盾”时就是我们攻击的好时机，切换成“デュアルフォース”，使用雷属性的攻击可以比较有效率地增长奥丁的DRIVE计量槽，之后当奥丁再次进攻时可切换成“バスター&キュア”，由闪电进攻、霍普恢复，两人HP剩余量都不多时可再切换为“ダブルキュア”先稳住局面，如此反复，将奥丁的DRIVE槽积蓄满后按键结束战斗。同时闪电的ATB槽增加一格。

宝箱资料 光ファイバー×3、ライブラスコープ、100ギル、雷の指轮（饰品）、电解コンデンサ、雷の指轮（饰品）、フェニクスの尾

ヴァイルピ-クス：废物处分场

先利用当下的CP学习一些塞兹“攻击手”职务的技能，之后先回头上行从宝箱里拿走“フェニクスの尾”再前进，路上开始出现换装后的系列传统敌人“ボム”，同样要注意自爆以及针对弱点属性打。路途中有两处要点——调查机械开启通路，调查四个面板打开大门，战斗惟一难点可以算是打开最后大门后的一战，对2个“バルバロイ”和2个“ボム”，可以利用地图功能道具加好状态再上。

TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
RESEARCH
XBOY

宝箱资料 フェニクスの尾、坚心のアミュレット（饰品）、火の指轮（饰品）、フェニクスの尾、パワースモーク、300ギル

临界都市ボ-ダム：海岸

斯诺的回忆，没有战斗，所以菜单的大部分功能也无法使用。美丽的夕阳，天籁般的女声哼唱……在这些的陪伴下，玩家要先到海边的酒吧里找蕾布萝谈话，然后在栈桥的末端找到塞拉……

Chapter 5 第五章

カブラ树林：调整区

推荐在霍普的追击手职务水晶石里习得TP技能中的“地震(クエイク)”，可以使接下来的路途变得轻松一些。

カブラ树林内的道路依旧很简单，顺着发光的标记走，然后用电梯深入即可。这里的敌人大多使用火属性的攻击，可以装备“火の指轮”来减少伤害。需要注意的就是，新出现的敌人“エーゲル自律机雷”一般是成群出现，一定要观察它们的行动后以奇袭触发战斗，之后一个“地震”便可收拾绝大部分。遇到“ベヒーモス刚”时也一样，不要着急上前，从背后偷偷触发战斗。最后阶段强制正面与“ベヒーモス刚”的战斗，请记住火、水属性是它的弱点。

宝箱资料 毒消し×3、ホークアイ（武器）

カブラ树林：试验场Dフィ-ルド

这里是圣府军将野生怪兽转换成军用的地方，所以这里的怪兽都还是野生的样子。进入前要在商店买几个“毒消し”备用。新敌人“シルバリオ（弱点火属性）”就会使用“毒の息”攻击，中毒后要及时解除。

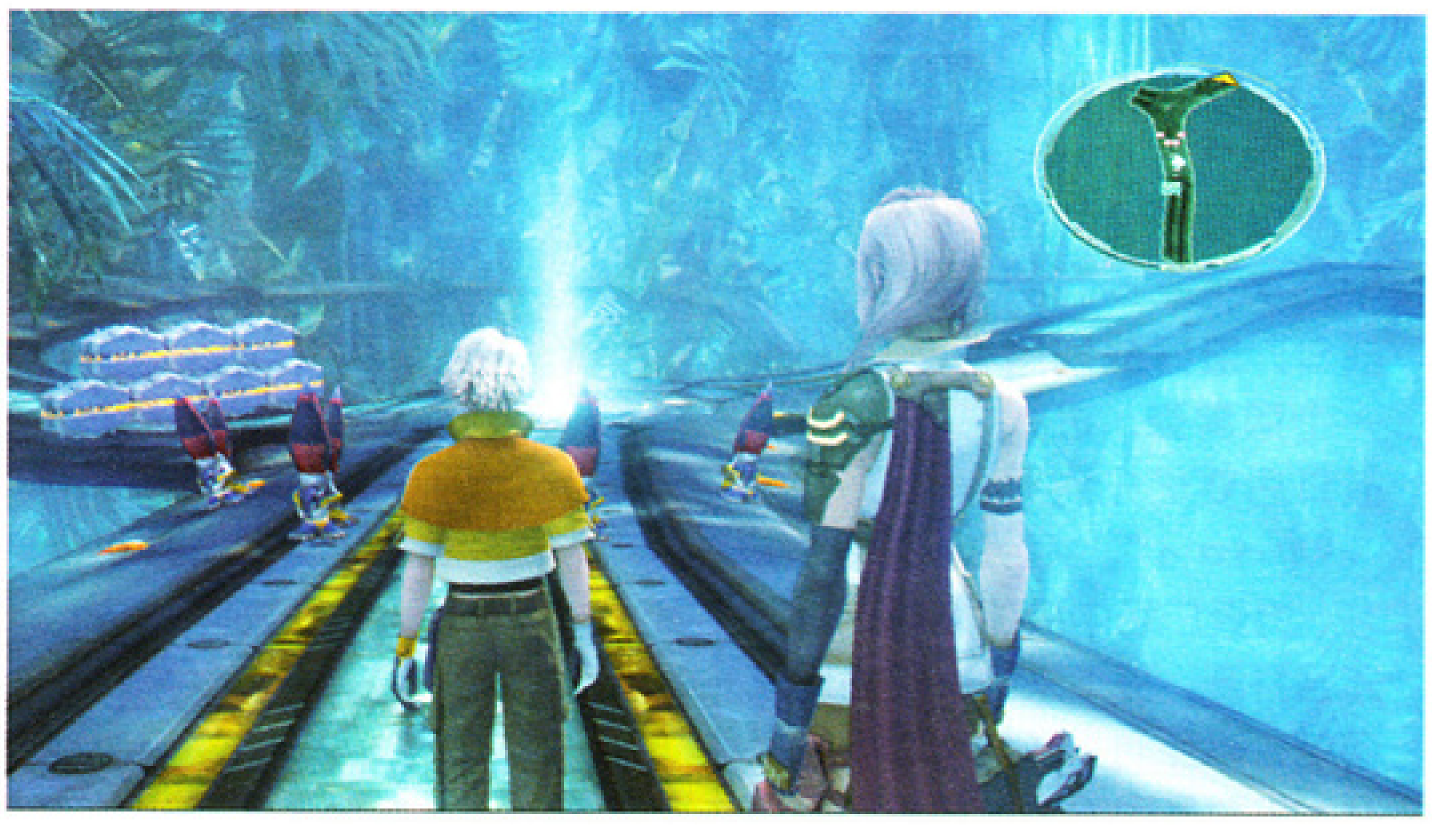
这个场景内的区域封锁需要杀光该区域的怪物才可以解除。之后会遇到真正没有改造的传统怪兽“ベヒーモス”，进入小BOSS战。它的弱点是水，火、雷属性攻击对其减半。

ベヒ-モス

HP 23625／弱点 水／崩溃极限 120.0%／掉落“汚染れた爪”、“ターボジェット”

宝箱资料 毒消し×6

カブラ树林：实施演习场Dフィ-ルド



队伍Leader换回闪电，接下来的场景内依旧是需要消灭全部敌人才可以解锁区域封锁。新出现的敌人“ドレイナー”也有毒属性的攻击，其弱点是火。与“ベヒーモス”正面对抗的战斗可以用召唤兽来应付。战胜后会掉落“マジカルモーメント”，今后的记录点将追加这个商店。

有一只“ベヒーモス”把守的宝箱且有封闭射线的区域是可以从旁边的空隙进去的，而另一个有“ベヒーモス”和许多“クロウラー”把守的区域进去后会有封闭射线挡住去路而且会被敌人发现，所以是场硬仗，最好TP LV有3以上能用召唤兽了再进。如果遇到“ベヒーモス”和“シルバリオ”互相打的情况，先把“ベヒーモス”消耗到剩余一点HP，然后停手先收拾“シルバリオ”。

来到兵器整备栋之后需要注意的是遇到的新敌人“警备军巡视兵射手”是完全抵抗火属性攻击的，而另外一种新敌人“快速机ミーラン”的攻击“トライビーム”可一击造成400左右伤害，看到它这招的提示时请及时给HP剩余量不多的同伴做回复工作。前进一段时间后来到一处悬在空中的装置前，调查它后将进入本章的BOSS战。

“试作骑ユイジンシャン”，HP非常多且攻击强悍的BOSS，这一仗可以说是打到目前为止最有难度的。首先要明白BOSS的特点——弱点属性会随时改变，不过有诸如“耐火焰模式”以及图标的提示，到时候以相克属性打即可。此仗的关键在于攻击与恢复的平衡点，如果是“攻击手＋追击手”的配置的话，很快就会被BOSS强悍的攻击打倒，但如果停下来恢复又会因为连锁攻击的中断导致无法造成BOSS崩溃……如此一来，单纯的追击手组合虽然能够快速提升连锁计量槽，但下降也快，而有攻击手的存在可以保证连锁计量槽归100%变慢。此外追击手拥有各种属性的攻击，可针对BOSS随时变换的弱点打，此外BOSS变成雷弱点时可以把奥丁召唤出来给予大伤害。战斗胜利后水晶石等级提升。

试作骑ユイジンシャン

HP 129600／弱点 随时变化／崩溃极限 200.0%／掉落“カーボンバングル”、“生态素材けものや（商店）”

宝箱资料 星のペンダント（饰品）、セイバーカービン（武器）、1500ギル、芳香の油×8、保护のアミュレット、エーテルスモーク

Chapter 6 第六章

サンレス水乡：大树の原生林

可爱的香草又回到了我们的视线，出发前别忘了先强化能力。自然保护区多是一些弱点是火且水抗性很高的野生怪物，所以用火魔法一路烧过去是最有效的办法。注意新敌人“ベジタブリン”会以拟态出现在场景中，不过可以说非常容易发现（汗……），此外物理攻击对这种敌人无效。

之后从“サンレス水乡：虹降の峠 ”开始出现的“甲壳兽スケイルビ－スト”可以不要理会，绕过去即可。非要硬碰硬的话既浪费时间又得不到什么特别好的回报，得不偿失，除非遇到宝箱被其“把守”着的。与“スケイルビ－スト”作战的关键在于造成他的崩溃，双追击手的组合可以效率比较高地完成这件事。

到达一棵大树下，两人决定休息一下，可醒来后却不见了塞兹，到旁边找到他听他讲述了他儿子的故事之后，塞兹归队，继续前进。接下来的一段道路途中会有一些变换晴天雨天的装置，玩家可通过这些来变化天气，同时变化的还有敌人配置。基本情况是晴天大部分是弱点是火的怪兽，而雨天基本是水属性的怪兽，弱点是雷和火；另外，两种天气下都有着各自的强敌，雨天就是之前的“甲壳兽スケイルビ－スト”，而晴天的状态下则是系列的老面孔“ワイバ－ン”，它的弱点是火，并且比较容易打致崩溃，但是其攻击力非常强悍，而且招式“龙之吐息”有着降低我方物理防御力的特点，HP 请时刻保持在 200 以上，及时切换带有“治疗手”的最佳配置治疗。

本章的 BOSS 战便发生在通过这一片区域之后——灵兽“エンキ”和“エンリル”，前者是水属性（身体为蓝色），后者是雷属性（身体为绿色），所以前者的弱点是雷，后者的弱点是水（向《FF Ⅷ》的风神、雷神之战致敬！）。开打后基本必定会被 BOSS 的攻击附加物理防御力下降状态，所以在治疗的同时不妨给它们也附加上异常状态，BOSS 会中毒（バイオ）、物理防御力下降（デプロテ）以及魔法防御力下降（デシェル），切换一次“治疗手＋强化手”以及“弱化手＋强化手”即可完成以上过程还会为自己加上有利状态。不过如果之前有“バリアスモ－ク”，不要吝惜了，走过去之前用一个，可以省掉这个过程。

开打后先盯住某一只集中攻击，这两只灵兽还算很容易被打到崩溃，不过一段时间后两只 BOSS 均会进入一个愤怒状态，此时他们的各项能力上升，如果求保险的话可以再度切换至有“弱化手”的配置抵消一部分它们的有利状态，不过如果他们进入愤怒状态时处于崩溃状态下，则大可不必理会，抓紧时间攻击，这期间它们的所有攻击都会被中断，等恢复正常后再执行以上程序。

エンキ

HP 75600／弱点 雷／崩溃极限 150.0%／掉落“流水の指轮”

エンリル

HP 75600／弱点 水／崩溃极限 150.0%／掉落“稻妻の指轮”

宝箱资料 不思议な液体×8、ベラドンナワンド（武器）、ブロキオン（武器）、医术の心得（饰品）、铁甲壳×15、ライブラスコーブ、邪鬼の翼×10、メタルバンド（饰品）、水の指轮（饰品）

Chapter 7 第七章

商业都市パルムポルム：ア－バンゲ－ト

借助诸多的掩体，很容易可以从敌人背后奇袭收拾掉开始的敌兵，而在空中巡逻的“快速机ファルケ”还是不要去招惹了，因为它的机枪攻击“ガトリングガン”基本可以秒杀我方任一个成员。躲过这些巡逻的敌兵之后进入“商业都市パルムポルム：食料培养プラント”，这里遇到的新敌人都比较棘手，“プリン卫生兵”会互相回复 HP，请用追击手组合盯住一个先消灭，否则会陷入苦战；“シルトパット月光”是没有弱点的敌人，只能按常规“攻击手＋追击手”与“追击手＋追击手”的来回切换将其慢慢打崩溃。途中有一个左右都有装置的浮梯，左边的是前往一个放置宝箱的平台，有怪物把守；右边的则是继续深入的正确路线。

宝箱资料 光ファイバー×3、圣水×3、ライブラスコーブ、圣水×4、フェニックスの尾、水の指轮（饰品）、メビウスコイル×2、魔除けのおふだ（饰品）

商业都市パルムポルム：センタ－广场

剧情过后进入战斗，战斗开始时就是希瓦的驾驶模式，拿了这个召唤兽这么久终于可以用上了，一轮狂轰滥炸之后基本敌人应该只剩下个“机甲兵イェガ－”，几拳就可以打掉，觉得吃力可以再召唤希瓦出来。

可以自由行动后一定要先给久违了的斯诺强化能力学习技能，随后的路途中凭借斯诺的高攻击

力应该没有难点。那个被一群敌兵把守的有宝箱的平台可以先靠近引敌兵下来，然后脱离警戒范围，在他们回身复位的时候背后追上去造成奇袭。

宝箱资料 パワースモーク、骑士のハート（武器）、绝缘ケーブル×4

商业都市パルムポルム：路地里

芳和闪电的攻击性极强，但辅助能力较差，尤其是回复方面。为了保持连锁的同时可以回复，行动前最好设置一个攻击手（芳）+治疗手（闪电）的最佳配置。

商业都市パルムポルム：ウェストアベニュ-

多利用场景中的小路绕到敌人身后造成奇袭，与敌人几波飞行兵的战斗，必要时利用斯诺的防御手“挑衅”和防御技能吸引敌军攻击以及增加我方全体防御力来伺机回复。而这段路途最大的难点应该就在于和“快速机ファルケ”的战斗了，它的攻击“ガトリングガン”可以秒杀霍普，斯诺凭借高HP可以撑过去，所以看到它积蓄这招的提示时，要切换成“防御手+治疗手”的配置，斯诺以“挑衅”和“ライフガード”来抵挡“ガトリングガン”的攻击，霍普同时帮助斯诺回复HP。此外，在这一段过程中所获得的CP一定要帮霍普习得强化手职务的“バファイ”技能。

BOSS战VS“侵攻制压机ウシュムガル”，之前的关键是要设定一个“防御手(斯诺)+强化手(霍普)”的最佳配置，开战后首先切换到此，由斯诺“挑衅+ライフガード”吸引并抵挡BOSS的攻击，而霍普会给我方全体附加“バファイ”效果，这样BOSS的火属性攻击就基本不具有威胁了。接下来就是常规战斗，雷属性是BOSS的弱点，“攻击手+追击手”以及“追击手+追击手”之间的切换对其造成崩溃并一口气解决掉。

侵攻制压机ウシュムガル

HP 126000/弱点 雷/崩溃极限 150.0%/掉落“怪魔の翼”

宝箱资料 圣水×4、プレミアムチップ×2、坚守のアミュレット（饰品）、シャーマンサイン（饰品）、ヴィゾフニル（武器）、スラスト轴受×3、スニークスモーク、2000ギル

商业都市パルムポルム：ウェストアベニュ-

开始时回头有宝箱，不要忘记拿。难点在于新出现的敌人“ベヒーモス魁星”，这种敌人无明显属性弱点，HP高达37800，可以算是一个小BOSS了。第一阶段要造成其崩溃需要连锁到500%，基本不可能，踏踏实实消耗其HP即可，在其HP下降到大约1/3时它会双足站立掏出大剑攻击，此时它拥有加速效果，一定要切换至芳的“弱化手”对其施以减速魔法“スロウ”中和掉它的加速效果。

之后霍普与“侵攻制压机ウシュムガル”的战斗要先转换为强化手第一时间附加“バファイ”效果，之后用雷魔法攻击，一段时间后闪电和芳加入。同样给全体附加有利状态之后再专心攻击。

BOSS战后是难得的平静祥和，控制芳进入霍普的家之后发生剧情，然后调查红圈打开电视。

宝箱资料 野兽の爪×15、ゲイボルグ（武器）、アクセルブレード（武器）、カーボンバングル（饰品）、ブラックベルト（饰品）、フェニックスの尾

商业都市パルムポルム：エストハイム邸

强制战斗中最好先切换至包含有强化手和弱化手的配置附加好各种状态后再正式开战，霍普的HP较低，如果不幸被打倒可以召唤奥丁出来，打完的同时同伴也会复活。

可自由行动后先进水晶石强化霍普，之后先不要调查红圈，在霍普家里拿全宝箱之后（这里的杂兵是无限出现的，并且会掉落クレジットチップ，有兴致的玩家可以刷点钱）调查红圈进入BOSS战。

BOSS“飞空战车グライフ”，要以机关炮、舵、本体的顺序破坏，开战后要先加物理防御上升状态，之后以最佳配置“胜利への决意”应战，一人专心回复，需要注意的是只能用远程魔法攻击伤害到BOSS。当左机关炮、右机关炮、グライフ左舵、グライフ右舵全部破坏之后，可适当采取“ラッシュアサルト”的配置加强火力。

飞空战车グライフ

HP 441000/弱点 无/崩溃极限 999.0%/掉落“闪ウラン矿”、“ブラウトス武具工房”

左机关炮、右机关炮

HP 10710/弱点 无/崩溃极限 –/风属性无效

グライフ左舵、グライフ右舵

HP 12600/弱点 无/崩溃极限 –/风属性无效

宝箱资料 エーテルスモーク、ファイターリスト（饰品）

Chapter 8 第八章

欢乐都市ノ-チラス：观光艇ステ-ション

欢乐都市，仿佛远离了路希事件的威胁一般，所有人都沉浸在欢乐之中。首先到广场上看完新闻，接下来就去欣赏华丽无限的召唤兽表演吧！这真是一场梦幻之旅。下一站是通过小型游览艇来到游乐园，这里到处都是陆行鸟。塞兹的小陆行鸟见到这么多“朋友”自然是兴奋得不得了，和塞兹、香草玩起了捉迷藏。它藏身的地点依次是羊群中、贩卖手推车、喷水池、场景边上的陆行鸟群，最后顺着它飞的方向前进发生剧情。

欢乐总是短暂的，圣府军的追捕行动也因为两人的到来延伸到了这个欢乐都市，活用“攻击手＋追击手”以及“攻击手＋治疗手”的切换可以对付接下来挡路的敌人。新敌人“ツヴェルク市街型”雷、水对其无效，弱点是火、风属性，会使用中级雷属性魔法，可装备“雷の指轮”应付。

在道路尽头的广场上，我们迎来了BOSS战。“突击炮レ－ヴェ”，弱点是火属性和冰属性，雷属性完全防御。玩家不妨把香草的治疗手和塞兹的强化手安排在一起，开局后一般都会受到BOSS的“制压瓦斯”的攻击而中毒，此时治疗手解毒时就顺便加上物理防御和魔法攻击上升的状态。之后盯住BOSS的弱点属性猛攻，此外香草的弱化手可以先对BOSS施加“ウィ－ク”，这样它各属性的耐性都会降低。

突击炮レ－ヴェ

HP 100800／弱点 火、冰／崩溃极限 160.0%／掉落“矿脉堂本铺”

宝箱资料 フェニックスの尾、星のペンダント（饰品）、スピカ（武器）、坚守のアミュレット（饰品）、キュアスタッフ（武器）

ノ-チラス·パ-ク：魔王城

前行后发生剧情，香草归队，开始和召唤兽布伦希尔德（ブリュンヒルデ）之战。增长它的DRIVE槽的要点在于创造高连锁，冰属性是它的弱点。开战后先用弱化手降低它的魔法防御，之后用“攻击手＋治疗手”以及“追击手＋追击手”的组合猛攻即可。胜利后塞兹的ATB槽增加1。

Chapter 9 第九章

リンドブルム：舰载艇ハンガ-

在记录点做一番调整之后和リゲディ对话选择出击，正式开始パラメキア潜入作战。第一场强制战斗后，建议设定一个“勇战の凯歌（追击手＋治疗手＋攻击手）”的最佳配置。甲板上出现的新敌人“机甲兵マトロ－ゼ”弱点是火和冰，雷无效。进入战舰后开始混搭普通敌兵，有“PSICOM机动コマンド”出现，这类敌人会使用各种强化魔法，是优先消灭目标。而之后的舰内道路上几个必经之路上把守的“机甲兵ヴィ－キング”算是这一阶段最强的敌人，火无效，但雷、水属性都是其弱点，并且几乎弱化手的所有异常状态都对其有效，也很好对付。

宝箱资料 デジタル回路×4、针ニッケル矿、プレミアムチップ×3、シリコンオイル×4、ナイトセイバー（武器）、火の指轮（饰品）、パンドラスピア（武器）

旗舰パラメキア：资料库通路

遇到“プリン电机兵”和“プリン医护兵”混合编队的时候应该以后者为优先打击对象，另外记住前者雷无效、水特效。这段路程中有一些宝箱需要打开墙上的红色机关才可以拿到，不要错过。

宝箱资料 ロイヤルガード（饰品）、にごったゼリー×12

旗舰パラメキア：舰内通路

这里是一个圆形地带，敌人众多，不过好在道路四通八达，不必要正面和敌人对抗，要多利用道路迂回到敌人背后造成奇袭。需要注意的敌人是“ヴェスペ阵风”，会使用最高级的风魔法，非常危险，见到后应优先以火属性或雷属性攻击消灭，而“シルトパット阳炎”相比之前的“月光”只是HP多而已，所有耐性均有所减弱，不是难点。值得一提的是，减速魔法“スロウ”对这两种敌人都非常有效。

宝箱资料 ホワイトケープ、ペインガード、完全导体、菱マンガン矿

旗舰パラメキア：主机关室

同样是圆形地带，非常短的一段路，外围一个宝箱，中间一个宝箱，然后是一场和“ヴェスペ阵风、シルトパット阳炎”的强制战斗，优先消灭“ヴェスペ阵风”。

宝箱资料 割れた壳×8、フェニックスの尾

旗舰パラメキア：右舷メインセイル

开始后回头有一个不错的饰品“疾风のスカーフ”拿，不要错过。这个区域敌人很多，虽然都不强，但成群结伙地一同上来也颇具威胁，所以一定要观察好每一个敌人的行动，从背后以奇袭开始战斗，然后用范围魔法将所有敌人都打至崩溃，随后一口气消灭。另外要提的是，途中有一个宝箱是需要借助那些上下移动的引擎喷射口到底下的沟道里面去拿的。

来到一处平台后遇到小 BOSS“袭击骑カラヴィンカ”，无明显弱点，雷属性完全防御，但是中减速魔法“スロウ”和行动妨害魔法“カーズ”。战斗分为两阶段，但战法都是开战后先利用芳的弱化手职业施加异常状态给它，之后用攻击性最强的“ラッシュアサルト”猛攻即可，第二阶段偶尔需要切换至“勇战の凯歌”回复一下 HP。

袭击骑カラヴィンカ

HP 108000／弱点 无／崩溃极限 300.0%／目标时间 –／掉落“信心のタリスマン”、“魔人のタリスマン”／雷无效、风半减

宝箱资料 疾风のスカーフ、完全导体、300ギル、雷の指轮（饰品）、蛇蝎の尾、フェニクスの尾

从现在开始，6 名主角终于汇合，玩家已经可以自由设定上场战斗人员，不过选定好了之后记得务必设置最佳配置。

旗舰パラメキア：舰首通路

虽然直着走下去很快就可以到达 BOSS 处，但实际上这个场景有着两条和主路平行的路，路上有不少宝箱，而想要过去就要靠相应方向的开关来打开通路。除去宝箱外，这里也是一个“刷钱”的好场所，敌人都会有很大几率掉落“チップ”类道具，收集后卖到商店可“一夜暴富”，之后可以买些材料改造一下武器和饰品，准备迎接接下来的 BOSS 战。

BOSS“バルトアンデルス”，茧的法尔希之王，实力非常强大。开战后，玩家可先使用ライブラスコープ对 BOSS 全体进行调查，依次要破坏“ファルシ右外装（弱点冰、火吸收）”、“ファルシ左外装（弱点雷、水吸收）”、“ファルシ左副次装（弱点火、冰吸收）”、“ファルシ右副次装（弱点水、雷吸收）”。开始阶段“バルトアンデルス”的以上四个部分会用各属性的魔法攻击玩家，所以战前准备就是装备各种增加魔法防御力的饰品，如果没有的话，开战后要立刻让强化手给我方附加魔法防御力提升。之后每随着一个部件的破坏，バルトアンデルス的其余部件所使用的魔法便会提高一个等级，这个阶段用“勇战の凯歌”配置比较容易打过去。

部件全部破坏之后，开始与本体的决战，本体的平常攻击分为三种“タナトスの嘲笑”、“灭びの洗礼”、“ルインガ”，后两种没有什么威胁，第一种为正前方机枪连射，注意 HP 剩余量。而本体的最大威胁技能为“デストルード”，全体光球攻击，不过这招有一定的积蓄时间，所以在 BOSS 积蓄这招时务必要把全员的 HP 补满（可以设置一个双治疗手的最佳配置“フェニックス”，同时用于被这招“洗礼”过后回复用）。不过 BOSS 在积蓄“デストルード”时也是我方攻击的好时机——“デストルード”积蓄开始后对 BOSS 的连锁计量槽会强制归 100%，所以这时不如我们先将全员 HP 加满，之后用“ラッシュアサルト”猛攻提升连锁计量槽，在 BOSS 闪光并呻吟一下后证明“デストルード”已经进入末尾阶段，此时切换成“勇战の凯歌”，既能继续保持连锁以致造成崩溃，也可以保证第一时间在受到“デストルード”攻击后回复 HP。当然，如果有召唤兽的话，在“デストルード”即将放出来的时候叫召唤兽出来帮着抗一下也是不错的办法。

宝箱资料 ライブラスコープ、ペインガード（饰品）、ルーンブレス×2、护法の阴阳（武器）、3600ギル、ゴールドバングル（饰品）、完全导体、エーテルスモーク

Chapter 10 第十章

フィフス・アーク

首先控制闪电走到深处选择“出发”，全体角色归队，众人开始向异迹深处行进。刚出发就遇到一场强制对两个“イエニチェリ”的战斗，了解一下它们的特点——弱点是火和雷，防御力会在崩溃后大幅下降，这也将是这个场景的主要敌人，行动缓慢，比较容易从背后进行奇袭。强制战斗结束后，所有角色的所有职务都得到了解放，不过新职务要从头学起，可根据队伍中的职务配置进行培养。

进入“ロウアー・アイル”区域后开始有成群出现的新地虫类敌人“ノクチルカ”和布丁类敌人“ルミネスゼリー”，弱点都是火，所以如果有具有范围攻击效果的火魔法会省不少力气。主要注意的是后者可能会两两合体成“アルケミックゼリー”，合体后攻击力和攻击频率都很可怕，遇到这种情况利用防御手的“挑衅、防御”配合治疗手和攻击手比较稳妥。此外，在合体过程中请猛攻，当前剩下的 HP 量将成为合体后“アルケミックゼリー”的 HP 量。

通过区域“ロウアー・アイル”后来到“トップ・クロッシング”，这里的敌人多是搭配上阵的妖人系“スカテネ”和“スティキニ”，后者翅膀是黄色，需要尤其注意，其招式“不净の舞”具有使我方陷入虚脱状态（ダル）从而无法行动，所以治疗手是队伍必备职务，而刚拿到不久的加虚脱耐性的“虹のアンクレット”最好给治疗手装备上。

“バーサーカー”算是这一章最强的“杂兵”，不过它的弱点也很明显，雷属性以及过于慢的动作（火属性无效）。与它战斗时的要点有二，一是它积蓄“武装招来”时也是我们最好的攻击时机，请用“ラッシュアサルト”配置，如果可以成功造成其崩溃，则可以大大延缓“飞燕剑”的出现；二是如果它招来了“飞燕剑”，请以剑为优先打击目标。

宝箱资料 勇者のアミュレット（饰品）、ボムの抜け殻×8、导师のアミュレット（饰品）、药效の油×10、虹のアンクレット（饰品）、600ギル、リゲル（武器）

インナ－·アイル

通过升降梯来到“インナ－·アイル”区域，注意这里会有隐藏在地下的“ルミネスゼリ－”群突然出现（可以从右上角迷你地图上看出来），出现后可先后撤再伺机奇袭。新敌人“グランベヒ－モス”会中物理防御力下降的魔法“デプロテ”且行动迟缓，耐心等待其转身后以奇袭开始战斗就没有难度了。如果正面对抗的话，其HP下降到一定状态会进入站立状态，且攻击附加使我方不能进行物理攻击状态，这时可用“双弱化手＋治疗手”的最佳配置恢复状态且把各种弱化状态附加于它。

来到一处开阔的平台，这一小节的BOSS——圣府骑兵队最高指挥官“希德·雷茵斯（シド·レインズ）”以超强的实力等待着玩家。希德在战斗中会变换三种模式——攻击模式、防御模式以及回复模式，而玩家针对这三个模式要有不同的最佳配置与之抗衡，具体建议如下：

BOSS模式	特点	应对
攻击模式	物理攻击	胜利への决意，前期可用“勇战の凯歌”对抗且保持连击
防御模式	物理·魔法攻击减半	ラッシュアサルト，猛攻以最快效率增长连锁计量槽
恢复模式	ケアル恢复HP	ラッシュアサルト

以上是基本方针，但同时需要一些其他职业的配合，希德会很容易中减速魔法，所以可设定一个“冥界のコ－ラス（双弱化手＋治疗手）”的配置在BOSS进入恢复模式或防御模式时偶尔切换给BOSS附加异常状态以及恢复我方的异常状态。BOSS的HP下降1/3左右之后会变身，并多了一招全体大伤害攻击“セラフィックレイ”，中了这招之后如果再受到任何攻击则必死无疑，所以针对此情况玩家还可以设置一个“双治疗手＋防御手”的配置“フェニックス”来应对。除此之外，BOSS在变身后的一种大威力连击可以扣掉上千的HP，所以战前如果有能增加HP上限或增加物理防御力的饰品请务必带上，战斗后期只要HP低于1000则立刻补充。

シド·レインズ

HP 226800／弱点 无／崩溃极限300.0%／掉落“テトラクラウン”／会中减速魔法スロウ

宝箱资料 坚心のアミュレット（饰品）、アリカント（武器）、巨兽の爪×7、メタルバンド（饰品）、エーテルスモーク

クワイア

通过希德把守的区域后前面就是“クワイア”，接下来要做的事情就是找到电梯不断下降，这段流程的战斗没有什么难点，也没有新敌人，但是地形相比以前开始变得复杂。三个宝箱分别在“シントロノン”、“プレスビテリウム”、“クロッシング”，其中第2个宝箱有“バ－サ－カ－”把守。

来到异迹的最深处，这里要进行的是收服巴哈姆特（バハム－ト）之战。增长巴哈姆特的DRIVE槽的方式有三个：不断地连锁攻击、防御住它的攻击（芳）以及对它附加异常状态。所以开始后玩家可以先切换至有弱化手的配置对其附加异常状态，然后用“勇战の凯歌”攻击，当HP不足时就切换至“双治疗手＋防御手”的配置“フェニックス”，让芳挑衅并防御它的攻击，剩余角色负责回复。

战斗胜利后，（如果之前一直没让霍普上场也没有强化他的玩家记得此时一定要强化一下霍普，下一章开始的战斗会强制让霍普上场）顺着新出现的道路前进，下一站——被茧的居民称为地狱的下界“脉冲”。

宝箱资料 妖魔の咒印（武器）、バイオセンサー×3、魔兽の骨×2

Chapter 11 第十一章

メディア峡谷：ベ－スキャンプ

开始后霍普会离队，调整队伍后出发前去寻找。路途上开始出现一些下界的怪物，共同点是弱点为火属性，而也许因为下界是草原湿地的关系，基本水属性都对这些怪物无效。其中需要注意的是布丁类敌人“カラメルム－ス”也会两两合体，合体后的“ミックスム－ス”攻击力大增且HP有17万之多，吸收雷攻击，要稳妥应付。

接下来是收服霍普的召唤兽亚历山大（アレキサンダ－），增长其DRIVE槽的方式有连锁攻击、为己方回复HP以及强化己方人员的状态。建议最佳配置如下：

1. 忍耐の守护者（强化手＋治疗手＋防御手），战斗开始后先给己方所有成员附加有利状态；

2. フェニックス（治疗手×2+防御手），全员HP都剩余不多时集中回复；

3. 勇战の凯歌（治疗手＋追击手＋攻击手）、ラッシュアサルト（追击手×2+攻击手），在亚历山大攻击间隙猛攻的阵型，以增加连锁计量槽；

宝箱资料 パルチザン（武器）

アルカキルティ大平原：中央原野

亚历山大之战之后会自动转入“アルカキルティ大平原”，剧情过后就可以解锁分支任务系统了。我们的目的是通过大平原进入“マハーバラ坑道”，坑道入口在大平原的最北边。不过在大平原上有非常多的宝箱，所以这段以寻找宝箱为主要攻略。我们将大平原分为“中央原野”、“东部丘陵”、“西部段丘”以及“北部高原”四个部分，具体宝箱资料如下。此外，此小节开始即回到峡谷打亚历山大的地方还可以拿到一个魔法耐性 +10 的“ルーンブレス”。

在拿宝箱的过程中需注意，那些如山一样大的“アダマンケリス”目前是绝对打不过的，所以就不要去招惹了，好在它们性情温和，也不会主动攻击玩家；此外，“キングベヒーモス”以目前的实力来讲也是非常困难打过的（因此有几个宝箱目前可能拿不到），大型怪兽目前也就可以和“メギストテリウム”以及飞龙“アンフィスバエナ”抗衡一下，全身装甲的“ランドガレオン”行动缓慢，从背后奇袭也可以“将就”取得胜利；此外，那些黄色的圆圈跳跃点目前并无法使用。

除去宝箱外，这里的东部丘陵还有一处高台（被“アダマンケリス”包围，绕到后面可以上去）可以发生遇到仙人掌的特殊事件，之后在平原上就有一定几率遇到仙人掌（サボテンダー）了，需要用“スニークスモーク”才可以接近它，弱点是火，拥有777777的HP，喜欢挑战的玩家可以尝试一下。

最后，从北部高原一处“メギストテリウム”与“キングベヒーモス”打架的地方（可以趁空隙回避战斗跑过去）离开进入マハーバラ坑道。

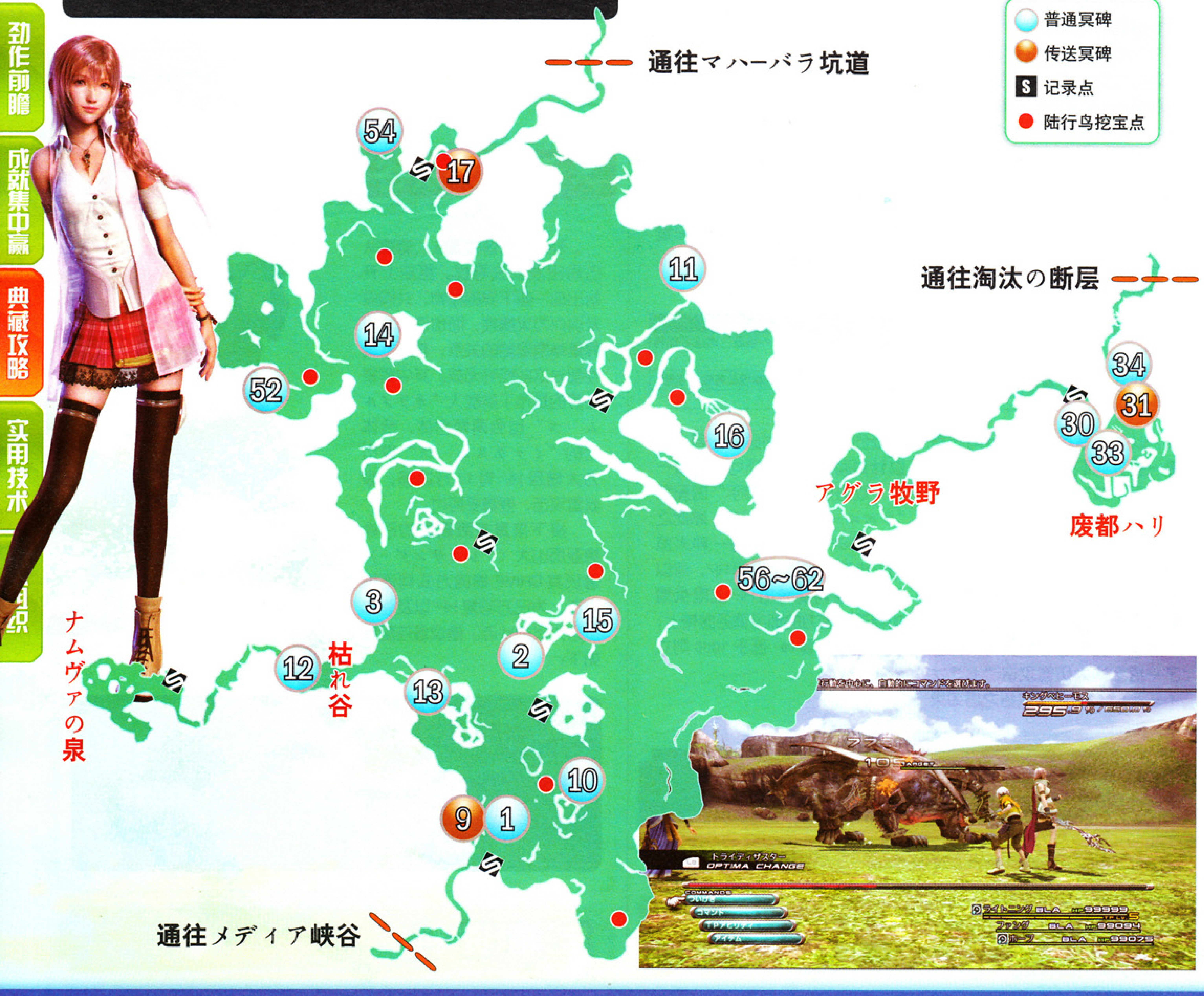
中央原野：いばらのロッド（武器）、风の指轮（饰品）、雷のおみくじ（饰品）、风のおみくじ（饰品）

东部丘陵：土のおみくじ（饰品）、金块（アダマンケリス击破）、サボテンダーの人形、土の指轮（饰品）、アクセルサッシュ（击破メギストテリウム）

西部段丘：もげた翼×5、ライブラスコープ×5、なめらかな革×8、冰のおみくじ（饰品）、火のおみくじ（饰品）、针ニッケル矿、2615ギル

北部高原：忌わしい牙×11*、金块（击破アダマンケリス）、プラチナバングル（击破キングベヒーモス×2）

アルカキルティ大平原地图



マハ-バラ坑道

坑道内前期最多的敌人是战斗工兵“ホプリタイ”和冰属性的ボム类敌人“アバランチ”，前者弱点为雷，后者自然与之相对是火。此外，アバランチ的自爆威力相当大，见其蓄力时离得远可不执行指令过去挨炸，离得近就要及时转换成防御手做好防御。入口处附近左边的岔路尽头是和“ジャガーノート”的战斗，以正常流程进行到这里的实力应该是没有胜算的，先不予理会。

必经之路上和“ファランクス、ホプリタイ ×2”的战斗最好一上来就使用召唤兽，否则ファランクス会无限召唤ホプリタイ来加入战斗，将会陷入苦战。地图上标记“アトモス”的地方目前还过不去，所以实际上只有一条路可走。在第二个记录点调整完毕后，建议使用一个“バリアスモーク”再前进，因为接下来要进行的就是收服香草的召唤兽“ヘカトンケイル”之战了。

增加“ヘカトンケイル”DRIVE 槽的方法有三：高连锁攻击、回复同伴的 HP 以及对 BOSS 进行弱化；ヘカトンケイル基本都是物理攻击，所以能加物理防御力或者加 HP 的饰品，开战之前通通装备上。开场后可先对 BOSS 进行各种异常状态的附加，其后 HP 充足时就用“追击手 + 攻击手”增加连锁，受到攻击后转为“治疗手 + 防御手”。攻击 BOSS 的最好时机还是在于它进行リベンジスタイル蓄力时，估算蓄力快结束时赶快切换至“治疗手 + 防御手”。

继续深入，第三个记录点附近的“ジャガーノート”同样先不要理会，走到道路尽头处调查齿轮发生众“ジャガーノート”一起阻止法尔希的事件，之后就可以乘坐“アトモス”到“スーリヤ湖”了。而到达“スーリヤ湖”后如果乘坐“アトモス”回去，就会发现之前坑道内之前无法通过的地方可以通过了，但道路尽头处的“タイラント”目前依旧是打不过的，几个宝箱倒是可以先收入囊中。

スーリヤ湖

“スーリヤ湖”的敌人大多是“水系”的，所以增加水耐性的饰品这时都可以拿出来了。这一段路途的重点是：在地底湖区域有一片漩涡，调查后法尔希“ビスマルク”会现身，之后场景内多了两个小浮岛，上面有诸如“闪ウラン矿”这样珍贵的素材，不过有很多的敌人把守，与他们交战时注意要以水怪“ケラトラプトル”（蓝色）为优先消灭对象，否则它会叫来更多的敌人。拿全宝箱后即可从另一端离开。

宝箱资料

地底湖：谜の液体×13、流水の指轮（浮岛）、闪ウラン矿（浮岛）、耐水のピアス、水のおみくじ（浮岛）、ムナール石（浮岛）、濡れた鳞×6（浮岛出现后）、水边の鳞×5（浮岛出现后）

空を覆う洞窟：深渊の鳞×7

空を望む山道：落ちた泪

テ-ジンタワ-

离开“スーリヤ湖”便是通往目的地“ヲルバ乡”前最长的一段路“テージンタワー”。沿着大绝壁前进不久即可进入“テージンタワー”，这是一个 7 层的巨大迷宫。

进入后发生事件，“テージンタワー”内部构造发生变化，在 1 层拿完宝箱之后就可以去 2 层了。在 2 层会遇到法尔希出现并击破墙壁的事件，自此漫长的“テージンタワー”之旅正式开始。在这个迷宫里玩家要做的事情主要就是领任务、做任务，然后道路打通，继续深入。

2 层最先触发的任务“巴の守护者 · しなやかな块”的目标“ギガゼラチン”在顺着旁边楼梯过去的东之石像广场上，非常容易奇袭，装备水耐性饰品，之后用雷属性猛轰即可；22 号任务“巴の守护者 · 不坏の兵士”的目标“スパルタン”在第一个石像边上的通道通往的广场上，同样很容易奇袭，奇袭后先在崩溃状态下猛攻“スパルタン”，不要管杂兵（如果先打掉杂兵的话它会叫更多的杂兵出来），之后它一恢复正常状态立刻叫召唤兽出来一鼓作气消灭它，根本不给它出手的机会，它的弱点为水和雷；23 号任务“巴の守护者 · 地を这う甲胄”的目标“グランガッチ”就在中央的石像前，奇袭后利用“攻击手 + 双追击手”的配置可以直接消灭。

通过 2 层后顺路直接来到 3 层，调查石像后再次改变内部结构，乘电梯去 4 层，4 层有两部电梯，利用北侧的那台直接上 5 层。在 5 层调查石像接受 24 号任务“巴の守护者 · 疏ましき缀れ”，任务目标“ムシュフシュ”就在边上，与之战斗时要第一时间先击破旁边的两个妖人系怪兽“ヤクシニー”，它们会附加各种不利状态给我方，而之后对付“ムシュフシュ”时需注意，冰火雷水四个属性它都是吸收状态，只用物理攻击打即可。之后回到 4 层南侧乘电梯到 6 层，在 6 层分别调查两个石像领取 25 号任务“巴の守护者 · 疏ましき缀れ”以及再次改变塔内结构。之后从 6 层的新房间走楼梯下到 5 层遇到任务目标——特殊尸骸“ヴェーターラ”，此敌人攻击能力不强，但会使用物理攻击无效的障壁，所以开始后用魔法围着将其快速打至崩溃状态，之后障壁消失，就可以物理攻击群殴之了。

塔内的最后一个任务 26 号

任务“巴の守护者 · 忌わしき绝叫”要在5层领取，之后到6层找到目标“ペナンガラン”，其具有降低我方防御力的能力，且会附加各种不利状态，所以战斗中治疗手是必备的，在和它的战斗中关键是要快速先消灭边上的杂兵。

完成以上所有事宜后到5层调查内圈的石像改变塔内结构，之后按照4–6–最上层的顺序深入。在塔顶遇到了之前数度捣乱的法尔希“ダハーカ”，这一次干脆结果了它。BOSS的攻击多为魔法，所以战前可以装备上诸如“ルーンブレス”以及“精灵の指轮”这些增加魔法耐性的饰品。必要的最佳配置有“ラッシュアサルト”、“勇战の凯歌”、“フェニックス”以及任意带有弱化手的配置，推荐“狩人への祝福（弱化手＋攻击手＋治疗手）”，可以防止连锁计量槽不归原位。

开战后立刻给BOSS上减速魔法，之后先用“勇战の凯歌”这个比较稳妥的配置了解BOSS的攻击频率，熟悉之后可以间或切换成“ラッシュアサルト”猛攻一阵以快速增长连锁计量槽。BOSS的必杀技有四种：“不净的言魂”属于单体伤害，没有什么大威胁；其余的就是火属性和冰属性全体大伤害以及给我方全体附加异常状态。这四种必杀技在释放前都会有特写，这个时间足够玩家切换至“フェニックス”以减小损伤以及之后的回复。此外，如果战斗过程中BOSS为自己加了加速以及魔法攻击力上升状态，要及时用减速魔法等取消他的有利状态。

ファルシ＝ダハーカ

HP 2314800／弱点 无／崩溃极限 320.0%／掉落“テトラティアラ”／会中减速魔法スロウ

宝箱资料

大いなる绝壁：まがまがしき剑牙×20
第1层：耐雷のピアス（饰品）、4721ギル、欠けた牙×12
第2层：スパークプラグ×5
第3层：シームルグ（武器）、メタルバンド×2（饰品）
第4层北侧：きれいなガラス玉×2
第5层：盘古の骨×9
第4层南侧：疾风の指轮（饰品）、虹のアンクレット×2（饰品）
第6层：悲叹の红泪×4、沈まぬ太阳（武器）
第5层：ライブラスコープ
第6层：悔恨の泪×8、土の指轮（饰品）
破狱の天楼：耐冰のピアス×2（饰品）、エーテルスモーク
第7层：グッドチョイス

ヲルバ乡

顺着道路一路边杀尸骸边前进就会进入香草和芳的故乡“ヲルバ乡”，这里有一个支线事件“バクティの修理”，比较容易完成，有不错的奖励。在“ヲルバ乡”只需顺着道路前进即可，一路上建议不去招惹“ヴェーターラ”，HP太多又会物理障壁，浪费时间也没什么好处，得不偿失。

来到“ヲルバ乡：铁道桥迹”的尽头，玩家将面临与“バルトアンデルス”第二次大战。

这一次“バルトアンデルス”没有了那么多的部分，仅仅是主体而已，但HP高达330万以上，所以玩家要做好持久战的准备，以稳妥为先。BOSS最麻烦的要数让我方全体虚脱”魔法“ダルガ”，因此战前可以将手中的“虹のアンクレット（虚脱耐性+30%）”全都装备到参战人员身上，其中负责回复的治疗手一定要装备一个。此外，BOSS让我方全体中毒的“バイオガ”最

好也装备耐毒的饰品予以预防。开战后先给BOSS施加减速魔法，之后抓住间隙猛攻以快速提升连锁计量槽，“バルトアンデルス”这次的崩溃极限是200%，还是比较容易达成的。当BOSS释放全体攻击“タナトスの哄笑”特写出现时一定要及时切换至“フェニックス”来减少伤害。此战如果拖得时间太长的话会被施以“死亡宣告”，遇到这种情况时，就可以适当地加强一下攻击的力度，要相信自己的治疗手！

胜利后调查路边的冥碑发生剧情，众人决定，乘飞空艇杀回茧，与命运做最后的抗争！

バルトアンデルス

HP 3307500／弱点 无／崩溃极限 200.0%／掉落“女神の加护”／会中减速魔法スロウ、所有属性半减

宝箱资料

集落迹：灰チタン石、ヘヴンズアクシズ、ライブラスコープ
集会所迹：モーグリのパペット、ムナール石
铁道桥迹：耐火のピアス、ニムロッドピアス、エーテルスモーク

Chapter 12 第十二章

圣府首都エデン：グランプリサ-キット

精彩的CG之后，马上就是BOSS战。BOSS“守护骑アナヴァタプタ”的实力还不足以挡路，进入BOSS战时是以奥丁的驾驶模式为起始的，只要玩家在起始阶段连续使用攻击间隙小的“真空破”提升连锁计量槽，之后用各种攻击马上就可以将BOSS打致崩溃，之后斩铁剑足以将它变为废铁。

胜出之后沿着很细的通道前进，这里的宝箱里有闪电的武器“ライオンハート”（《FF Ⅷ》主角斯考尔泪流满面），它改造一段便可以变成历代传统的超强武器“アルテマウェポン”，一定不要错过。

守护骑アナヴァタプタ

HP 280500／弱点 雷／崩溃极限 250.0%／掉落“テスラタービン”、“圣府军技术实验局”

宝箱资料

ライオンハート（武器）、9240ギル

圣府首都エデン：サイドウォ-ク

这里的敌人很多，其中不乏机甲兵“キュラシエーア、キングベヒーモス”这样的强敌，不过也经常有第三方乱入的机会，大家好好把握，一些不必要的战斗可以回避。来到尽头，会遇到BOSS“プラウド・クラッド”。

“プラウド・クラッド”是一台巨大的机械，会使用浮游炮进行攻击。它对所有异常状态免疫，攻击全部是物理攻击。要特别注意的是打到一定程度后它会解除限制进行疯狂的报复攻击，同时加攻加速，如果队伍能力不足的话很容易在这里全灭。此时推荐换“フェニックス”的配置，撑过报复攻击之后再恢复进攻。

プラウド・クラッド

HP 1530000／弱点 无／崩溃极限 150.0%／掉落“粒子加速器”

宝箱资料 烈士のハート（武器）、オチルヴァニ（武器）

圣府首都エデン：ラムウ·モ-ル

接下来马上又是一场BOSS战，这次的BOSS“アダマンケリス”也就是之前在下界看到的庞然大物，幸好这回我们面对的这一只比野生的要弱不少。不过尽管如此，它对全员的跺脚攻击依然威力巨大，还会使用威力更大的全体攻击“クエイク”。因为它的出招比较频繁，所以靠防御手也不管用，还是得用强化手强化物理防御以及加速。

继续前进，会来到公园地区。这里的敌人明显强了不少，特别是背上长了一朵花一般的“防卫骑スヴェリン”，实力极强。到了公园出口，会遇到一场强制战斗，对手是“タイラント”和“防卫骑スヴェリン”，如果这两位联手的话，估计没人能打过去，幸好现在我们是作为第三方乱入。这场战斗的要点就是不要急于干掉其中某一个敌人，把双方的HP都消耗殆尽时一口气打掉两个才是最佳方法。当然，优先打击目标是“防卫骑スヴェリン”。

继续前进，路上的敌人的实力都足以和BOSS匹敌，没有把握的话建议回避战斗。一段路程后会出现两只巨型敌人来击你的剧情，不过实际上只用打拦住去路的“ジャガーノート”就行了，这个家伙的强大如果之前在“マハーバラ坑道”不慎遇到的话相信玩家已经见识过了，猛烈的火属性攻击是它的特点，所以所有对火有抗性的东西请全部装备在身上（其实可以看准间隙跑过去从而回避战斗，这就要看玩家的意愿了）。前方的道路上会出现尸骸“サクリファイス”，从此刻开始这是经常出现的敌人，其异常状态攻击非常强大，可装备上缩短各异常状态时间的饰品“女神的加护”对付。随后边回避边前进来到大门前，会与罗修以及他驾驶的“プラウド・クラッド”进行第二次较量。

这次的“プラウド・クラッド”HP更多，攻击力也更强。打法在前期和第一次比较接近，不过这次它会在从飞空形态和地面形态中进行切换，同时还会进行能量填充，填充完毕后连锁崩溃计量槽会归零，这就要求玩家抓紧时间进攻，所以这场战斗中必不可少的是强化手，而最最重要的就是加速魔法“ヘイスト”，不然只有被动挨打的份。战斗过程中它会在一定HP以下时自动加满HP并附加给自己加速等状态，但同时也处于物理和魔法防御力低下状态，这些状态会一直持续到战斗结束也无法解除，所以此时全员在加速状态下才可与之抗衡，而其处于飞空模式的时候攻击相对较弱，是我们出手攻击的好时机。顺带一提的是当它落在地面时将其打成崩溃状态，是可以将其挑空的，算好时间不让它落地可以少受不少伤害。

プラウド・クラッド

HP 3570000／弱点 无／崩溃极限 150.0%／掉落“ロイヤルガード”

宝箱资料 ラムウ・モール：パニッシャー（武器）、15000ギル、完全导体

セイレーン公园：烈火の指轮×2、粒子加速器×6、ライブラスコープ、胜者の勋章

リヴァイアサン・ターミナル：プレアデス（武器）、粒子加速器×6、兽神の刚爪×17、兽神の刚爪×12

セントラルガーデン：ミスリルテイン（武器）

セントラルタワー议事堂：パワーグローブ、エーテルスモーク

Chapter 13 第十三章

オ-ファンズ·クレイドル：セントラルタワ-祭祀堂

最终章的流程很短，在最终迷宫里跟着女神像前进，并将其分别打败，就可以来到最后的决战。最终迷宫的地形比较复杂，不过地图上将你要去的地方标得清清楚楚，所以不用担心迷路。不过路上的敌人非常厉害，而且就算将其打败也没多少经验，因此强烈建议躲过去，就算使用道具也再所不惜。

女神第一战的对手是ジャバウォック、バンダーナスナッチ。バンダーナスナッチ是不怕物理攻击，ジャバウォック是不怕魔法攻击，两者都吃弱化魔法。由于它们会互相回复，因此推荐优先打倒ジャバウォック，之后就简单了。

ジャバウォック

HP 678000／弱点 全属性／崩溃极限 300.0%／掉落“月花の种”／デプロテ对其有特效

バンダーナスナッチ

HP 254250／弱点 无／崩溃极限 150.0%／掉落“月花の种”／デシェル、ウィーク对其有特效

女神第二战的对手是ヴラディスラウス。这个对手的特征是极难被打成崩溃状态，因此要对其减物防魔防再打。可以在前期先多利用追击手将其连锁计量槽多提升一些，这样再进行物理攻击时伤害也更有效率。它的招式里最厉害的是生者必灭，此技威力巨大，必须用防御手挑衅后硬扛，幸好它不会连续出这招。推荐由玩家来操纵防御手。

ヴラディスラウス

HP 734500／弱点 全属性／崩溃极限 999.9%／掉落“落ちた泪”、“悲叹の红泪”

女神第三战的对手是决战骑ティアマット，这个BOSS的攻击力很低，不过拥有全异常状态无效的特性，另外每隔一段时间就会将崩溃值清零，因此如果方法不对的话会陷入长期抗战之中。

决战骑ティアマット

HP 3825000／弱点 无／崩溃极限 200.0%／掉落“インペリアルガード”

宝箱资料 过给器×4、怒涛の逆鳞×20、シャーマニクス（武器）、黑い菌丝×8、菱マンガン矿、エリクサー、ヒヒイロカネ、3000ギル、5000ギル

最终决战

最终决战前会有一个记录点，建议在这里改一改武器，整理一下装备。因为接下来将是最终BOSS三连战。

第一战：バルトアンデルス

这是和它的第3次战斗了。由于HP多，建议带上防御手以防万一。它的アルテマ和タナトスの哄笑是威力最大的两招，一看到这招就立刻换防御手来扛吧。弱化手和强化手在此战能节省大量时间，个人推荐带上霍普，他在后期能学到塞兹的强化魔法，这样在战斗中即可当强化手也可以当治疗手。

バルトアンデルス

HP 5227500／弱点 无／崩溃极限 250.0%

第二战：オ-ファン

目前遇到的HP最高的敌人，相当惊人。它会在阳の道后使用心无い裁き，这一招是按比例给出伤害的，之后如果再跟一些强力攻击就比较棘手。而且心无い裁き发动后是无法换职务的，因此一看到阳の道就要特别小心。这个BOSS的强力程度是无庸质疑的，但亦有一个妙招可以轻松搞定，那就是对其使用バイオ（毒魔法），成功之后就会看到它的血哗哗地往下减，比自己打快了十倍还不止。采用这招的话，我方只需始终保持防御配置，再给自己加防，就可以撑到胜利了。不过毒状态会在一定时间后消失，此时得再补一发，整场战斗大约需要成功4次。

オーファン

HP 6780000／弱点 无／崩溃极限 400.0%

第三战：オ-ファン

全游戏的最终BOSS战说难不难，说简单也不简单。开战后玩家会中死亡宣告，因此必须速战速决。这个BOSS平时无敌，只有在崩溃状态下才会受到伤害。如果行动过慢的话它会使用一招将崩溃值清零，另外当其从崩溃状态中恢复时会对自己狂加有益效果，这时得立马换弱化手将其消掉。一般来说两次崩溃就足以要它的命了。

オーファン

HP 3390000／弱点 无／崩溃极限 500.0%

全成就解说

成就名称	内容要求	成就点数
运命への斗志	第1章进行中自动获得。	15
胁威への觉悟	第2章开始时自动获得。	15
悲剧への愤怒	第3章开始时自动获得。	15
宿命への敌意	第4章开始时自动获得。	15
逆袭への决断	第5章开始时自动获得。	15
过去への追慕	第6章开始时自动获得。	15
死斗への激情	第7章开始时自动获得。	15
恩仇への葛藤	第8章开始时自动获得。	15
解放への情热	第9章开始时自动获得。	15
真实への意志	第10章开始时自动获得。	15
救济への希求	第11章开始时自动获得。	15
绝望への勇气	第12章开始时自动获得。	30
未来への希望	将游戏通关。	95
魔境の踏破者	首先要在ヲルバ乡完成修理バクティ的支线任务。修理バクティ需要找到5个零件，零件全部在ヲルバ乡可以找到，且地图上有标识，只是有一个需要上楼切换到另外一张地图后才能看到，难度不大。在下界累计行走1万步，再与バクティ对话。	15
ギサールの勋章	骑陆行鸟时挖到リボン。	15
ケルガーの赏杯	完成所有的D级任务。	15
ゼザの玉杯	完成所有的C级任务。	15
镇魂の献杯	打过64号任务。	30
草色の征伐者	打过54号任务。	30
淘汰の胜利者	法尔希・泰坦的试炼全部通过。	30
ドルガンの赐杯	完成所有的B级任务。	30
ガラフの圣杯	完成所有任务。	30
すべてを超えし者	所有任务取得五星评价。	80
突击のルビー	任意一人的职业アタッカー升到5级。	15
击灭のサファイア	任意一人的职业ブラスター升到5级。	15
守护のトパーズ	任意一人的职业ディフェンダー升到5级。	15
咒禁のジェット	任意一人的职业ジャマー升到5级。	15
鼓舞のアメジスト	任意一人的职业エンハンサー升到5级。	15
治愈のエメラルド	任意一人的职业ヒーラー升到5级。	15
限界の突破者	一次伤害超过100000。	30
巨兽の讨伐者	打倒最强敌人ロングイ。	30
全能のダイアモンド	全角色的全部水晶石全部学满。	30
すべてを得し者	取得所有武器及饰品，拿过即可。	80
百识の贤人	完全收集100种敌人的情报。	80
运命の霸者	在与最终BOSS的较量中取得五星最高评价。	80

改造系统

改造三要素

1. 级别：武器和饰品都有级别设定，经验值达到指定数值后就会升级，升级的方法是往武器和饰品上投入普通素材。级别越高，效果越显著，升到最高级别（有★标志）后利用特殊素材可以变为更高级的饰品。

2. 普通素材：专门给武器和饰品升级的素材，这种素材每一种都代表不同的经验值。普通素材还对经验值倍率有影响，最高可达经验值3倍，不过也有令经验值倍率不增反降的，一般来说经验值高的素材都会令经验值倍率下降。

3. 转换素材：又称触媒，作用是令升到顶级的武器和饰品转换为更高级的饰品。转换素材没有经验值，不能用来给武器和饰品升级。

强力素材推荐

游戏中的素材数量众多，但我们只需要最有用的几种就可以了。其他的统统可以无视。注意别把特殊素材卖了就行。

彩りゼリー：在商店“生体素材けものや”中可以买到，是最好的提高经验值倍率的道具，一个才卖80元。投入4个为1.25倍，投入8个为1.5倍，投入15个为1.75倍，投入18个为2倍，投入36个为3倍。

超传导体：商店“LENORA ガレージ”有售。在商店里贩卖的众多素材里，它是性价比（指经验值和价格比）是最高的，它每个价值640点经验值，仅售840元，性价比高达76.19%！对于所需经验值在11万以下的情况，用它准没错！

超小型融合炉：这玩意儿的性价比有时比超传导体还高。由于武器改造动辄需要上百万的经验值，所以超传导体是远远不够的，这时就要用到超小型融合炉了。特殊マテリアル研究所中有售，每个仅售50000元。

综上所述，改造的最佳方法就是：先投36个彩りゼリー把经验值倍率撑到3倍，然后看需要投入多少经验值。11万以下就用超传导体搞定，11万以上就用超小型融合炉搞定大头，再以超传导体补齐小头。

赚钱大法

其实改造说到底就是使钱，钱多就一切好说。不过问题就在于本作还真是没有一种太方便的赚钱方法。以下介绍几个方法，大家可以根据实际情况来决定自己应该用哪个。

杀龟赚钱法

最有名的一种方法。目标是长着獠牙的金刚龟アダマントータス、アダマンタイマイ。它们在下界的アルカキルティ大平原，以及第12章的リヴァイアサン・ターミナル有分布。打死金刚龟有可能掉落プラチナインゴット（可以卖15万）和トラペゾヘドロン（改最强武器的转换素材，商店卖200万，但玩家卖的话只值1万）。对付它的方法有4种，在后面会详细介绍，这里就不多说了。由于用召唤打金刚龟比较省事儿，但召唤所需的TP不太好赚，所以如果单纯只为钱的话可以存档后再挑战，如果不出就读档，这样能省不少时间。但是打死金刚龟拿到的4万点CP也令人难以割舍。

杀龟的最佳地点其实是第12章的リヴァイアサン・ターミナル，可以在通关后再来拜访。这里敌人分布较近，利于蓄TP，打完之后可以存档后RESTART，敌人就会复位。由于6个人的最强武器至少需要6个トラペゾヘドロン，所以建议大家以此为目标去挑战，估计当大家拿齐的时候钱和CP都不缺多少了……当然你别忘了装备上增加掉落几率的グッドチョイス和ベストチョイス。

还有一种方法是反复挑战63号任务。这个任务的目标敌人就是金刚龟，第一次打过时能拿到源氏の小手，之后每次都能拿到卖6万元的金块，而打死金刚龟也有几率拿到它掉落的道具。不过这个任务需要在スーリヤ湖触发，路途比较遥远。不过此法的好处在于无论如何也有6万元保底，旱涝保收。

转换素材入手法

所有的转换素材都可以在矿脉堂本铺和特殊マテリアル研究所这两个商店中买到，不过价格不菲，除此之外部分转换素材可以用其他方法拿到。可惜22万的アダマンタイト必须买。

针ニッケル矿、菱マンガン矿、辉コバルト矿：除了各地的宝箱之外，还可以通过陆行鸟挖出来。

灰チタン石、闪ウラン矿、ムナール石：只能从宝箱里开出来，虽然数量不少，但需求量更大，因此还得靠买。其中ムナール石能改出珍稀物品掉落几率增加的饰品，建议在取得陆行鸟后立刻到下界平原的湖中取得。

ヒヒイロカネ：打最终迷宫的サクリファイス就能取得，而且几率很快，绝对不用买。

ダークマター：商店卖84万，买就吃亏了。它可以从小龙龟（シャオロングイ）身上打出来，虽然シャオロングイ实力很强，但是方法得当的话2分钟就能搞定收工，而且ダークマター的掉落几率也比トラペゾヘドロン高多了。

トラペゾヘドロン：商店卖200万，不用说肯定是从金刚龟身上打比较值。最强敌人龙龟（ロングイ）身上也会掉这个，当然肯定不会有人拿刷龙龟当主菜的。如果目标只是成就的话，刷6个就可以收工了。另外部分最终武器在解体后也会变成这个。

冥碑任务

64个冥碑任务便是本作的最大隐藏要素。任务所在的位置是可以直接在地图上看到的，其中金色的是传送点，闪闪发光的是还没有完成的任务，部分冥碑任务必须完成其他任务后才会出现。

全任务5星评价是1个成就的获得条件，这个目标其实并不难，而且很有乐趣。任务的评价只和时间有关，也就是说只要快就行。但是目标时间会与玩家的攻击力有关，因此玩家能力越强，目标时间就越短，所以并不是能力越高就越容易拿高评价，有时候甚至恰恰相反。不过任务可以反复接，所以不用过于担心，只是重复挑战的话报酬会变。打过第64个任务后拿到的金时计会让目标时间延长，因此建议全5星大业在打过64号任务后再来完成。

活用先制和各种手雷可以大大提高效率。不少任务目标同样可以先制，先制之后就有如砍瓜切菜一样简单了。如果任务目标比较警觉，可以使用烟雷。不过也有不吃烟雷先制的敌人，这种情况下就要考虑是否使用加攻加防的手雷了。

大部分任务都可以在两三分钟内完成，因此使用特定装备将大幅缩短时间。比如：ダッシューズ（自动加速）、闪光のスカーフ（开始时ATB全满）、豪杰のタリスマン（自动加物攻）、魔神のタリスマン（自动加魔攻）等等。尽管这些饰品的效果只有一次，但对于短期决战来说已经够了。

重难点任务解说

51 空色の真如·凶刃の死将

完成法尔希·泰坦的其他试炼后才会出现。BOSS 的特征是不中毒、不吃即死，崩溃极限是 999.9%，基本上不用指望将其打崩溃。对付它的办法只能一刀刀硬砍。不过它吃减物防、减魔防和减速，加好状态之后出刀的话威力还是不错的。基本上还是用 ABD 进攻，AHD 回复。前期它比较弱的时候可视情况以 ABB 进攻，后期它会使用浊流剑和无双剑，这时最好让一个 D 专心防御。尤其要注意的是千万别让 CHAIN 断掉了。

54 游牧キャラバンの守护队

在アルカキルティ大平原·北部高原的某处山顶见到小仙人掌后才会出现。这个任务的难度只有 B，但实际难度比很多 A 级任务都高。原因在于仙人掌会使用针万本，并附加封印物攻和魔攻的效果，极其恶心。对付它的最佳方法就是赌 LUCKY BREAK，此战中发动 LUCKY BREAK 的几率很高。一旦成功的话就有 777% 的伤害，七八刀就能让它归西了。

62 真白の真如·意志の盾

难度最高的任务之一。敌人是两个会物理屏障的家伙，平时几乎无敌，必须将其打崩溃后以物理攻击给予重大打击。不过敌人即使被崩溃依然会强制消除我方的有益状态并疯狂还击，所以有时候一次崩溃也不能干掉一只。而且敌人的风雷魔法攻击威力极大，一定要装好对抗魔法的饰品并给自己加魔防，这样方可大胆进攻。此役推荐赌 LUCKY BREAK，发动几率还是比较高的。另外减速对其有奇效。

64 再临の死将·王都に新生せし翼

必须打过 01 ~ 63 号任务才会出现。

其 HP 高达 1584 万。特技"金城铁壁"的效果为全异常状态回复并加攻加防，同时 HP 回复、CHAIN 值下降。随着 HP 的下降它还会不断强化，到后期会追加威力巨大的全体攻击技"魔旋风"。

要想战胜它，首先要保证能力够强，别的不说，3 个 5 级的 D 是一定要的，这样在它使用魔旋风后换为 3 个 D 才能幸存下来。由于有金城铁壁的存在，所以指望打 CHAIN 是不可能的，最好的方法是给它染毒，效果明显。不过它使用金城铁壁后毒状态会消失，因此每一次金城铁壁之后都要重新染毒，这要求玩家一定要手动控制一个会放毒的人。

杀龟指南

金刚龟

金刚龟アダマントータス、アダマンタイマイ的重要性就不多说了，这里推荐 4 种杀法，适合各个阶段的玩家。

1. 人定胜天法

要求：能放召唤、香草学会デス

简单地说就是赌 RP，靠即死。玩家手控香草，开战后先放召唤，之后就狂放デス即可。由于完全靠几率，有可能第一击就秒杀金刚龟，也有可能重来五六次都不成功。不过好处是门槛低，因此在早期推荐使用，但由于太耗 RP，不推荐多用。有人说先给金刚龟减防减速会让几率上升，个人感觉这还是心理问题，倒是给香草找个加速的装备比较实在。

2. 霸王硬上弓

要求：有两人物理攻击力过 2000，能放召唤，有パワースモーク

还是手控香草。开战前先用パワースモーク加攻加速，之后进战斗先放召唤，然后手动给金刚龟减物防、减魔防、劣代，之后用魔法狂轰即可。等召唤兽退场后（不用骑乘）众人如狼似虎地一顿狂砍，定然能秒杀金刚龟，费时不到 3 分钟。如果砍不杀，说明攻击力不够，再走走盘或找点好饰品吧。

3. 强行推倒法

要求：有 3 个 5 级的 D

打到后期，大家就会觉得为了蓄召唤用的 TP 比较麻烦了，这里就介绍一种不用召唤的方法。推倒金刚龟的方法是打破它的两条腿，不过金刚龟的威力太大，因此首先要 3 个 D 防住它的第一次跺脚，之后先给全员加攻加速加防，顺便给腿加异常状态，之后以 ABH 的阵型砍掉两条腿，之后轻轻敲一下头，金刚龟就会颓然倒地了，之后就不用教了吧？游戏中天生只有两个 D，能弄出 3 个 5 级的 D，说明大家至少也学满了 4 个水晶石，能力肯定不会差。

小龙龟

小龙龟（シャオロングイ）是后期我们要经常挑战的对象，因为它身上有可能掉落价值 84 万的ダークマター。由于小龙龟无法推倒，所以在攻击时必须全程注意它的反击，发现不对就要立刻切换成 DDD 来防御。

因为要反复刷，所以效率很重要，而且夜长梦多，时间越长，越有失败的可能。幸好小龙龟的防御力很低，打得快的话 2 分半钟左右就能干掉它。此法全靠攻击力，因此强烈推荐手控全员物理攻击力最高的芳，攻击力最好能过 3500 点。剩下两人推荐闪电和香草，原因是闪电攻击力也很高，而且能附加攻击属性，香草则是因为拥有最好的回复效果。

开战后先以 DDD 防住它的クエーク，之后切换 EJH，玩家手动控制给全员加物防、魔防和速度，然后再给芳加物攻和魔攻。这时小龙龟应该也中了不少异常状态了，再换 JEH，给小龙龟补齐减物防、减魔防、劣化、减速 4 个效果，顺便让闪电给芳加攻击属性。之后就可以用 ABB 或 ABH 开打了。所有状态齐备的情况下，芳一刀大概能砍 30 万左右，一轮就是 180 万，显然即使是 HP 高达 1080 万的小龙龟也撑不了几下。但注意如果遇到アルテマ和ほえる，还是得用 DDD 来防。

龙龟

龙龟（ロングイ）比小龙龟和金刚龟强得多，但龙龟和金刚龟一样，能够被推倒，推倒之后它会中各种异常状态（不过即死还是不行）。所以对付龙龟的办法就是先推倒，之后染毒，成功之后再就和打金刚龟一样，加状态后上去猛砍即可。

召唤依然能瞬间推倒龙龟，不过龙龟的 HP 实在太多了，一次推倒肯定搞不定它。和打金刚龟不同的是，打龙龟时最后一定要进入骑乘状态，因为进入骑乘状态后战斗时间是暂停的，如果龙龟中毒的话此时 HP 还会往下减。因此在骑乘状态中要慢慢地出招，这样可以多耗一点 HP。一般来说从召唤到龙龟站起来时能打掉 900 万 HP。

剩下的 700 万 HP 就得靠玩家再推倒一次了。你可以使用加 TP 的エリクサー，不过这一代エリクサー异常难搞，所以无视。推倒龙龟的方法和金刚龟类似，先推倒它的双脚。双脚能中各种异常状态（包括毒），正常来说在加好物防和魔防后，ABH 就可以了。不过如果龙龟使用咆哮和アルテマ，那就还是要用 DDD 来挡。第 2 次推倒龙龟之后继续贯彻放毒战术，就可以获胜了。

“《终极忍者风暴》系列”无疑是目前最好的火影游戏，甚至有实力成为最好的动漫改编游戏，其第一作就曾取得过不俗的口碑和销量，2 代更是在设计理念和技术方面大幅进化，大魄力的 BOSS 战、QTE 与闪回的神设计并不是本作的全部，游戏有着极为丰富的内容，是一款剧情、系统、对战全面精彩的佳作。制作方 CC2 向世人证明了只要用心，动漫改编游戏中也可以诞生出神作。

文 胜负师 美编 NINA

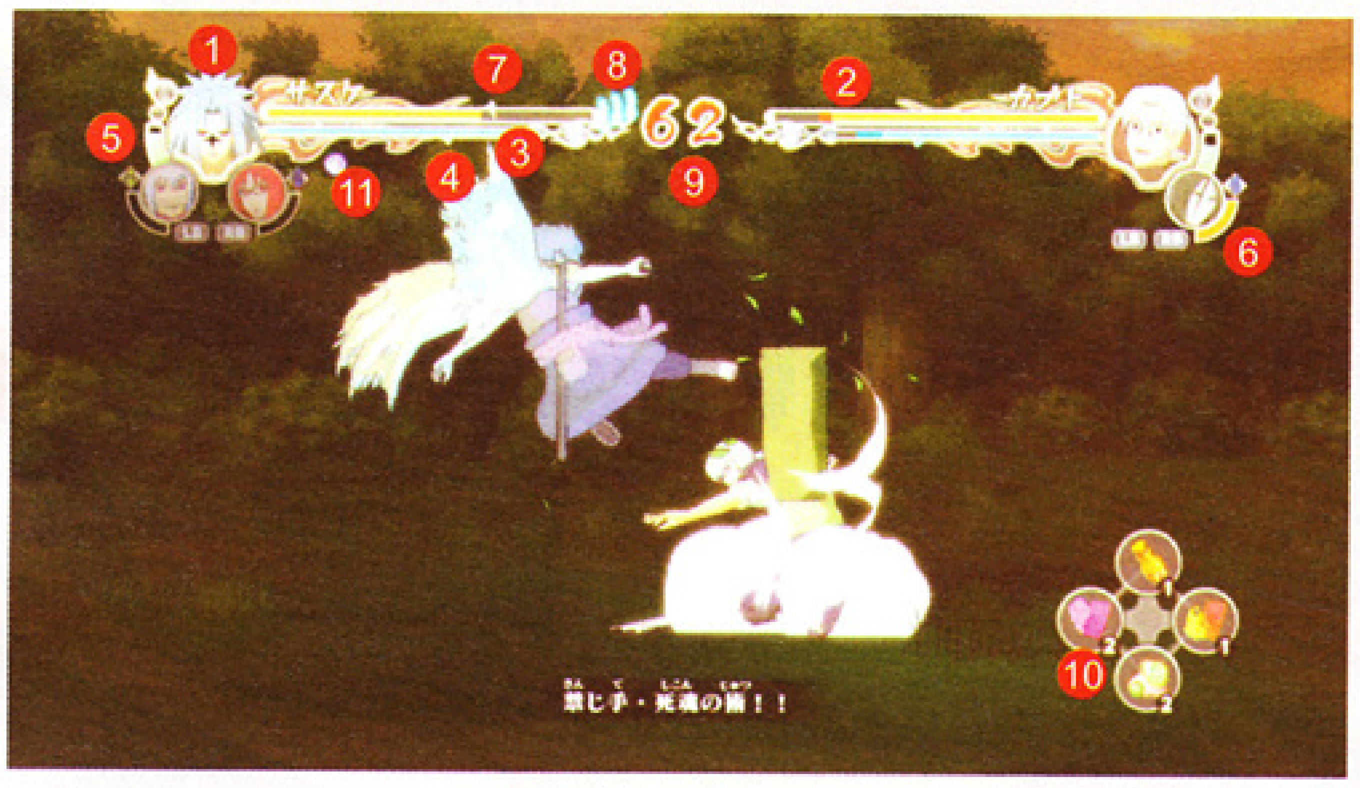
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2	NBGI		动作
X360	NARUTO －ナルト－ 疾风传 ナルティメットストーム		日版
	2010年10月21日发售	1～2人	6980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

基本操作

键位	功能
左摇杆	角色移动
十字键	使用忍具
B 键	攻击
A 键	跳跃
X 键	手里剑
Y 键	查克拉动作
LB 键	援护攻击
RB 键	援护攻击
LT 键	防御、替身术
RT 键	防御、替身术
START	暂停菜单

系统详解

战斗图例



①角色：头像较大的为操作角色，下方较小的头像为援护角色。

②体力槽：体力槽为两条，体力减至0时战斗即失败。

③查克拉槽：查克拉是火影世界的重要元素，相当于精神力或MP。

④奥义刻印：查克拉残量必须在刻印以上才能发动奥义。

⑤团队槽：使用援护时增加，上升一级发动自动援护效果，升满时可使用连携奥义。

⑥援护槽：援护槽满时才能发动援护攻击。

⑦觉醒刻印：在体力值低于刻印位置时才能发动觉醒状态。

⑧觉醒槽：以鬼火表示，全部熄灭时觉醒时间就会结束。

⑨限制时间：战斗所剩时间，时间为0时以体力槽残量定胜负。

⑩忍具栏：十字键控制使用忍术，有攻击、附加状态、回复查克拉等效果。

⑾状态图标：分为有利状态和不利状态。

角色对照表

角色译名	角色原名	使用条件
鸣人（九尾螺旋丸）	ナルト（九尾螺旋丸）	最初即可使用
鸣人（风遁・螺旋手里剑）	ナルト（风遁・螺旋手里剑）	300000SP
鸣人（仙人模式）	ナルト（仙人模式）	完成最终章 /520000SP
鸣人（火影装束）	鸣人（火影装束）	通关后调查妙木仙蛤蟆大师房间中的佛像
佐助（千鸟真枪 / 麒麟）	サスケ（千鸟真枪 / 麒麟）	完成第四章 /380000SP
佐助（"鹰"）	サスケ（"鹰"）	完成断章 /560000SP
小樱	サクラ	最初即可使用
佐井	サイ	第二章 /200000SP
小李	リー	最初即可使用
宁次	ネジ	最初即可使用
天天	テンテン	最初即可使用
鹿丸	シカマル	最初即可使用
丁次	チョウジ	最初即可使用
井野	いの	最初即可使用
牙	キバ	最初即可使用
志乃	シノ	最初即可使用
雏田	ヒナタ	最初即可使用
我爱罗	我爱罗	最初即可使用
堪九郎	カンクロウ	最初即可使用
手鞠	テマリ	最初即可使用
卡卡西	カカシ	最初即可使用
大和	ヤマト	第二章 /180000SP
凯	ガイ	最初即可使用
阿斯玛	アスマ	最初即可使用
千代	チヨバア	第一章 /140000SP
自来也	自来也	第六章 /44000SP
纲手	纲手	第六章 /46000SP
大蛇丸	大蛇丸	第二章完成 /24000SP
兜	カブト	第二章完成 /22000SP
水月	水月	第四章 /320000SP
重吾	重吾	第四章 /360000SP
香磷	香磷	第四章 /340000SP
鼬	イタチ	第五章完成 /400000SP
鬼鲛	鬼鲛	第一章 /120000SP
迪达拉	デイダラ	第一章 /100000SP
蝎	サソリ	第一章 /160000SP
飞段	飞段	第三章 /260000SP
角都	角都	第三章完成 /280000SP
阿飞	トビ	第五章完成 /420000SP
小南	小南	最终章完成 /480000SP
佩恩	ペイン	最终章完成 /500000SP
奇拉比	キラービー	断章完成 /540000SP
波风皆人	ミナト	全支线完成 /580000SP
拉斯	ラース	600000SP

注：表中的译名为本攻略中使用的角色译名，并包括全角色在自由对战和网战中的使用条件，有两个使用条件的角色在 SP 未达到指定数值时，完成剧情模式的相关章节也可以解锁。

战斗名词解释

连续技

操作为连按 B 键，角色着地状态发动的连续技称之为“地上连技”，在地上连技中输入上方向，具有浮空效果；输入下方向则是将对手扣向地面，且掉落查克拉；输入左或右方向的连技具有吹飞效果。跳跃状态使出的连续技为“空中连技”，在忍者冲刺后可以使用。迪达拉、天天、志乃、手鞠拥有远距离连续击，操作为 X 键连按，可以连续发射飞行道具，有方向输入的变化。相对的，他们的 B 键连技就比较弱，也没有方向变化。

中距离攻击

操作方法为左摇杆拨一下后按 B 键，部分角色有中距离连技，在左摇杆拨一下后连按 B 键完成。中距离攻击的发生动作一般都比较快，判定大，持续时间短，不易被替身，有一定的使用价值。

投技

操作为防御状态中按 B 键。投技是打破对手顽固防御的手段，伤害稳定，投技的判定只有一下，使用替身术的难度大。投技命中时，对手和自己刚刚放出的援护攻击会被取消，带吹飞属性的连技还可以和自动援护效果配合，对战中的实用度很高。

防御动作

按住 LT 或 RT 键即为防御，可以防住除投技和防御不能技以外的各种攻击，但连续防御次数过多会被破防，破防后在一定时间内处于无防备的昏迷状态，因此应尽量使用替身术做为防御的主轴，使用方法为对手攻击命中瞬间按防御键，成功时会消耗少量查克拉。在受创过程中也能使出替身术，令对手的连续技不能全数命中。另外，在弹地、浮空状态时，当角色达到最高点处按防御键可以受身，避免被对手追打。

移动动作

除了普通的移动，游戏中还有两种移动方式。第一种是“忍者移动”，操作方法为跳跃中按住A键，这样就可以连续翻跳移动，左右的忍者移动可以回避大多数的飞行道具，忍者移动中投掷手里剑是重要的牵制手段。第二种是忍者冲刺，操作方法是连点两下A键，角色会从空中向前对手方向突进一段,可撞掉普通手里剑攻击，撞到对手时还能令其出现硬直，在将对手打浮空后使用忍者冲刺撞过去可接空中连技。

查克拉动作

原地按住Y键可蓄气回复查克拉，附近若有对手掉落的查克拉，也会进行吸收。轻按一下Y键为查克拉填装，角色身上出现蓝色斗气，之后按X键为查克拉手里剑，可加强手里剑的连发数或威力；按A键为查克拉冲刺，移动速度快、距离远、可撞掉普通手里剑，撞到对手时可令其产生硬直，如对方防御则双方弹开；后方向与A键同时输入是查克拉疾退，会一下子与对手拉开距离；按B键为忍术。连按两次Y键，角色身上会出现浓度更高的蓝色斗气，此时按B键为奥义。团队槽蓄满时连按三次Y键，角色身上会冒红色斗气，此时按B键为威力巨大的连携奥义。

忍术

操作方法为按一次Y键后再按B键，一次消耗约30%的查克拉。另一种操作方法是Y+B键同时按，因为看不到身上冒斗气，所以动作更隐蔽。部分角色可以在空中使用忍术，而部分角色按住B键蓄力可发动强化忍术，忍术的威力和性能会有所提升。在连续技打到一半时可以穿插忍术，可减短连技、改变节奏，增加替身难度，命中时伤害也较为稳定。

奥义

除了点两下Y键后再按B键，奥义同样有按一次Y键再Y+B键同时按的快速输入法，连携奥义的输入法可用同样原理稍加简化。奥义使用时会消耗30%左右的查克拉，命中后会再消耗一部分，查克拉残量必须在刻印位置以上方能使用奥义。奥义伤害量一般在总体力的30%左右，如果是连携奥义，攻击力可达50%左右，也就是一击一条血，是游戏中重要的伤害输出手段。不少角色在浮空和弹地效果之后接奥义是可以形成连技的，应尽快熟练掌握。

觉醒

觉醒的使用方法是体力值在觉醒刻印以下时（至少小于50%，各角色不同），查克拉全满状态下长按Y键。因为中途可能会被对手阻止，所以要把握好觉醒的时机。觉醒后的攻击力和破防能力大增，忍术强化且消耗查克拉减少，可连续使用。部分角色觉醒后会变身，形象和攻击方式都会发生很大的变化，爆发力激增，鸣人的九尾变身和鼬的须佐能乎都是其中的典型。觉醒后对手的奥义和投技无效，被命中时为双方弹开。觉醒的不利面是无法使用奥义、援护和忍具，如果只是普通型的强化效果，那么觉醒还是要慎用，因为觉醒后反而少了连携奥义这种可大逆转的手段。

护援

非常重要的战斗系统，根据所选援护角色的特点可用于攻击、牵制、防御、突围。援护角色可以选一名或两名，每次使用援护之后需要等待援护槽慢慢涨满才能再次使用。使用和命中对手时团队槽就会上升，升满一条时可启动自动援护效果，两条全满可发动连携奥义，经过一定时间或连携奥义命中后，团队槽就会清空。自动援护效果分三种，与所选的援护类型有关——

攻击型：效果为在使用地上连技时援护角色参与攻击，而在任意吹飞攻击之后都会追打，令对手处于浮空状态；
防御型：效果是在我方进行查克拉回复，或是对手使用忍者冲刺和查克拉冲刺时自动进行防御，但很容易被破防；
支援型：效果是在使用查克拉手里剑时参与攻击，另外就是在被奥义命中时帮忙抵挡，之后该援护角色在较长一段时间内无法召唤，连携奥义也无法使用。

忍具

忍具又称“战斗道具”，在战斗中用十字键来使用。在自由对战和网战中，角色的忍具是固定的，在剧情模式中，忍具可以自由组合搭配，而且拥有一些对战中没有的强力忍具。剧情战斗中忍具只有使用次数的限制，消耗后不需要重新购买。忍具大致可分为4类——

能力强化型：直接作用于本体，令操作角色的攻击力、防御力、移动力、破防能力上升或自动使用替身术，维持一定时间后解除；
能力弱化型：投掷型的道具，命中对手后发挥作用，可令其攻、防、移动力下降，一定时间后解除；
直接伤害型：在命中对手后减少对手体力的道具；
状态异常型：投掷的忍具，命中对手后可令对手中毒、睡眠、麻痹或查克拉被封印，同样是随时间恢复。

评价系统

本作的战斗评价从高到低分为S、A、B、C、D五个级别，评价是以战斗中的各项表现得分相加来决定的，等级越高，取得的SP也就越多。S级必要得分在3000以上，A级为2500～2999，B级为1500～2499，C级为1000～1499，D级为999以下。S级的得分标准不算太高，欲取得高评价请注意以下4点，打电脑时拿S级还是很简单的。

1. 如损伤较少、高速获胜，S级基本上十拿几稳。
2. 积极使用援护和忍具，连携奥义的加分也有不少。
3. 多使用忍术和奥义，使用、命中、击倒对手的得分都是分开加算的。
4. 熟练使用替身术，不仅可减少损伤，还有额外得分。

条件	计算方法	追加分1	追加分2	追加分3
1. 体力残量	体力残量百分比 ×20	体力全满 +4000	—	—
2. 胜利速度	(99- 经过时间)×5	40秒内胜利 +200	30秒内胜利 +400	20秒内胜利 +800
3. 连击数	最大连击数 ×5	连击数20以上 +200	连击数30以上 +400	连击数40以上 +800
4. 忍术使用	忍术使用回数 ×20	以忍术击倒对手 +80	—	—
5. 奥义使用	奥义使用回数 ×40	奥义命中回数 ×200	以奥义击倒对手 +400	—
6. 连携奥义使用	连携奥义使用回数 ×80	连携奥义命中回数 ×400	以连携奥义击倒对手 +800	—
7. 替身术使用	替身术成功回数 ×20	替身术成功3次 +200	替身术成功5次 +400	替身术成功10次 +1200
8. 防御崩坏	破防成功回数 ×50	—	—	—
9. 觉醒使用	觉醒回数 ×80	觉醒状态击倒对手 +200	—	—
10. 敌人强度	视COM难度而定250～750	—	—	—
11. 援护使用	护援使用回数 ×5	—	—	—
12. 忍具使用	道具使用回数 ×5	道具使用2种 +20	道具使用3种 +40	道具使用4种 +60
13. QTE输入	星星获得百分率 ×5	星星获得30%以上 +300	星星获得55%以上 +500	星星获得80%以上 +700

注：条件2在通常战斗时出现，条件13只在BOSS战时出现。

角色相性加成

所谓角色相性加成，是指一些在剧情中有特定关系的角色组队，就可以得到援护相关能力方面的加成，同时队名也会发生改变，特殊的组队不一定都是3人的，两人也可以组成有能力加成的小队。涉及相性的援护能力有三项，分别是连系力、支援力和结束力。每项能力最高为6级，因为连系力必须是连携奥义命中时才会显现出效果，所以组合方面可以更偏重于支援力与结束力。

连系力：影响的是连携奥义的攻击力，数值越高，命中时的伤害值越大。

支援力：影响的是援护槽的回复速度，数值越高，援护的冷却时间也就越短。

结束力：影响的是团队槽的上升率，数值越高，可以发动援护效果和连携奥义的时间也就越早。

特殊组队与加成一览

队名	编成角色	加成
新术开发チーム	鸣人、卡卡西、大和	支援力 +1、结束力 +1
ド根性师弟	鸣人、自来也	结束力 +3
"新友"	鸣人、佐助	连系力 +3
风の性质所持者	鸣人 or 鸣人（仙人）、阿斯玛	支援力 +1、结束力 +2
亲子	鸣人 or 鸣人（仙人）、波风皆人	结束力 +3
自来也の弟子	鸣人 or 鸣人（仙人）、波风皆人、佩恩、小南中 3 人	连系力 +1、支援力 +1
ひそかな恋心	鸣人 or 鸣人（仙人）、雏田	支援力 +3
予言の子	鸣人 or 鸣人（仙人）、佩恩	连系力 +2、结束力 +1
孤独を知る者	鸣人 or 鸣人（仙人）、我爱罗	连系力 +2、结束力 +1
人柱力	鸣人 or 鸣人（仙人）、我爱罗、奇拉比	连系力 +1、结束力 +1
新カカシ班	鸣人 or 鸣人（仙人）、小樱、佐井、大和中 3 人	结束力 +2
ド根性忍传	鸣人 or 鸣人（仙人）、自来也、波风皆人	结束力 +2
第七班	鸣人 or 鸣人（仙人）、佐助 or 佐助（鹰）、小樱、卡卡西中 3 人	支援力 +1、结束力 +1
木ノ叶同世代	鸣人 or 鸣人（仙人）、佐助 or 佐助（鹰）、小樱、佐井、宁次、小李、天天、鹿丸、丁次、井野、志乃、牙、雏田中的 3 人，组合中必须有鸣人、佐助、佐井、宁次中的 1 至 3 人	结束力 +1
仙人	鸣人（仙人）、自来也	连系力 +1、结束力 +2
成长した二人	鸣人（仙人）、佐助（鹰）	连系力 +3
暗に染まりしもの	佐助、大蛇丸、药师兜	连系力 +2
大蛇丸一味	佐助、大蛇丸、药师兜、水月、重吾、香磷中的 3 人，组合中必须有大蛇丸、兜或此二人	连系力 +1、支援力 +1
"蛇"	佐助、水月、重吾、香磷中的 3 人	支援力 +2
兄弟	佐助、鼬	连系力 +3
写轮眼	佐助、鼬、卡卡西	连系力 +1、支援力 +1
咒印	佐助、重吾	支援力 +3
男の子同士	佐助 or 佐助（鹰）、佐井	连系力 +1、支援力 +1、结束力 +1
うちはの真实	佐助（鹰）、阿飞	支援力 +3
兄弟爱	佐助（鹰）、鼬	结束力 +3
万华镜写轮眼	佐助（鹰）、鼬、卡卡西	连系力 +2
"鹰"	水月、重吾、香磷中的 2 人与佐助（鹰）	连系力 +2
怪力师弟	小樱、纲手	支援力 +2、结束力 +1
恋のライバル	小樱、井野	支援力 +3
サスケ狙い！	小樱、井野、香磷	连系力 +1、支援力 +1
强力タッグ	小樱、千代	连系力 +2、结束力 +1
木ノ叶中忍	小樱、小李、天天、鹿丸、丁次、井野、志乃、牙、雏田中的 3 人	支援力 +1
神无毗桥工作部队	卡卡西、波风皆人	支援力 +3
第七班队长	卡卡西、大和	连系力 +3
暗部出身	卡卡西、大和、鼬	连系力 +2
永远のライバル	卡卡西、凯	支援力 +3
木ノ叶先生	卡卡西、凯、阿斯玛	支援力 +2
木ノ叶上忍	卡卡西、凯、阿斯玛、大和、宁次中的 3 人	支援力 +1、结束力 +1
木ノ叶上层部	卡卡西、凯、阿斯玛、大和、自来也、纲手中的 3 人，组合中必须有自来也、纲手或此二人	连系力 +1、支援力 +1
息子の敌！？	卡卡西、千代	连系力 +1、支援力 +2
蛇杰と策士	大蛇丸、药师兜	连系力 +1、结束力 +2
先辈后辈	迪达拉、阿飞	连系力 +1、支援力 +2
芸术家	迪达拉、蝎	支援力 +3
不死コンビ	飞段、角都	连系力 +3
历代火影	纲手、波风皆人	支援力 +1、结束力 +2
珍兽と怪人	凯、鬼鲛	连系力 +2、支援力 +1
热血师弟	凯、小李	结束力 +3
凯班	凯、小李、宁次、天天中的 3 人	支援力 +2
受け继かれし意志	鹿丸、阿斯玛	连系力 +1、结束力 +2
いのしかちょう	鹿丸、丁次、井野	结束力 +2
アスマ班	鹿丸、丁次、井野中的 2 人与阿斯玛	支援力 +1、结束力 +1
中忍试验担当官	鹿丸、手鞠	支援力 +3
日向一族	宁次、雏田	支援力 +2、结束力 +1
神と天使	佩恩、小南	连系力 +1、结束力 +2
祖母と孙	千代、蝎	连系力 +3
傀儡师	千代、蝎、勘九郎	连系力 +2
雾隐れの七本刀	水月、鬼鲛	连系力 +3
犬猿の仲	水月、香磷	支援力 +3
砂の三姐弟	我爱罗、勘九郎、手鞠	结束力 +2
红班	志乃、牙、雏田	连系力 +1、支援力 +1
崇高なる芸术	鼬、迪达拉	连系力 +3
危险人物	鼬、鬼鲛	连系力 +1、支援力 +1、结束力 +1
"晓"	鼬、鬼鲛、迪达拉、蝎、飞段、角都、佩恩、小南、阿飞中的 3 人	结束力 +1
尊敬しあう师弟	自来也、波风皆人	支援力 +1、结束力 +2
昔のなじみ	自来也、纲手	支援力 +1、结束力 +2
传说の三忍	自来也、纲手、大蛇丸	连系力 +2
イチャイチャ同志	自来也、卡卡西	连系力 +1、支援力 +1、结束力 +1
雨隐れの师弟	自来也、佩恩、小南	连系力 +1、支援力 +1

段位系统分析

本作的网战升级系统设计得不错，只要在排名赛中获胜，就能取得一定的BP点数，达到一定的点数就可以提升段位，而段位设置十分丰富，BP分数的加减也考虑到了对不同级别之间玩家的对战进行鼓励。参看“段位与BP变动一览表”，BP值的具体计算方法是这样的。把双方所处段位的胜利BP值设为A和B，双方的败北BP值设为C和D，那么胜者获得的BP值计算公式为A+B，失败一方扣除BP值的计算公式为C−(D−C)，当计算结果为负数时以0计算。举例说明，一方为上忍，另一方有名忍，那么会有三种BP变动的情况：

胜者获得BP＝600+1800＝2400BP

有名忍失利时扣除BP＝900−(300−900)＝1500

上忍输掉时扣除BP＝300−(900−300)＝−300

因为BP变动是负数，上忍输了也不会扣除BP，而有名忍因为比上忍在段位上要高得多，一般来讲赢面会比较大，所以哪怕是与比自己段位低的玩家对战也并不吃亏。同级或级数相近的玩家对战时BP变动最均衡，获得BP会是减去BP的4倍左右，也就是说，哪怕总是赢一局输两局那样打，段位还是能够不断提高的。

段位与BP变动一览表

段位	必要 BP	胜利 BP	败北 BP
初心者	0	20	10
练习生	100	50	25
忍者学校生予备军	500	100	50
忍者学校下级生	1000	100	50
忍者学校上级生	1500	100	50
下忍	2500	200	100
ベチラン下忍	3500	200	100
下忍队长	4500	200	100
中忍	6000	300	150
ベチラン中忍	7500	300	150
中忍队长	9000	300	150
特别上忍	11000	400	200
ベチラン特别上忍	13000	400	200
特别上忍队长	15000	600	300
上忍	20000	600	300
ベチラン上忍	25000	600	300
上忍队长	30000	850	425
守护忍十二士	40000	1200	600
暗部	50000	1200	600
ベチラン暗部	60000	1200	600
暗部队长	70000	1500	750
相谈役	85000	1500	750
ベチラン相谈役	100000	1500	750
有名忍	120000	1800	900
历战の忍	140000	1800	900
百战炼磨の忍	140000	1800	900
五影の侧近	185000	2000	1000
风影	245000	2200	1100
水影	280000	2200	1100
土影	315000	2200	1100
雷影	350000	2200	1100
火影	385000	2200	1100
风神	440000	2700	1350
水神	495000	2700	1350
土神	550000	2700	1350
雷神	605000	2700	1350
火神	660000	2900	1450
仙人	735000	2900	1450
大仙人	810000	2900	1450
传说の仙人	885000	2900	1450
英雄	965000	2900	1450

成就与通名

本作的成就难度不高，主要是因为游戏中不会有任何遗漏的成就，一是没有达成条件也可以在同一周目中进行补救，没有二周目的必要。注重效率的话，故事模式可在 25 小时以内完成。全通名是游戏中的难点，数量多，条件五花八门，并涉及故事模式以外的自由对战和网战，最好能够事先了解一下，以免出现浪费时间的情况。故事模式完美之后，是十分枯燥的刷角色使用次数的过程，每人 30 局，两两对刷。最后就是至少 70 局的网战了，所花时间视玩家的网络状况、技术水平、实战经验以及运气而定，一般在 10 小时左右。去除挂机和纯刷的时间，本作白金在 35 小时左右，实际需要的开机时间在 50 小时以内，属于稍稍付出一些努力就一定可以取得 1000 点的作品，而且游戏的素质很高，趣味性有保证，所以有条件的玩家，都可以以全成就为基础目标，至于是否要达到“英雄”称号，那就看个人修为了。

成就名称	取得条件	点数
序章クリア	完成序章	5
第一章クリア	完成第一章	5
第二章クリア	完成第二章	5
第三章クリア	完成第三章	5
第四章クリア	完成第四章	5
第五章クリア	完成第五章	5
第六章クリア	完成第六章	5
最　章クリア	完成最终章	10
断章クリア	完成断章	10
ナルトの仲间たち	开启任意一名角色	5
ナルトの先生たち	可以使用卡卡西、大和、凯、阿斯玛	5
砂隐れの仲间たち	可以使用我爱罗、勘九郎、手鞠、千代	5
历史に刻まれし三忍	可以使用自来也、纲手、大蛇丸	5
暗跃する“晓”	可以使用“晓”的全部成员	5
动きだした“蛇”	可以使用佐助、水月、香磷、重吾	5
「铁拳 6」からの刺客	可以使用拉斯	10
全忍集合！！	全角色使用可能	30
スズ取り达人	序章的“スズ取り演习”取得 S 级评价	20
里の守护者	第一章的“砂瀑と芸爆”取得 S 级评价	20
傀儡翻弄	第一章的“サクラ舞う”取得 S 级评价	20
止まらぬ暴走	第二章的“禁断の激昂”取得 S 级评价	20
成长の差	第二章的“亲友との决斗”取得 S 级评价	20
四代目の背	第三章的“疾　怒涛”取得 S 级评价	20
溢れ出る憎しみ	第五章的“うちはの二人”取得 S 级评价	20
压倒の仙人	第六章的“仙神の斗い”取得 S 级评价	20
新风の予感	最终章的“惊天动地”取得 S 级评价	20
知られざる瞬间	看过所有 BOSS 战中的秘密影像	100
咒いの人形全灭！	完成依赖 01“咒いの人形回收”	10
ブヒ～！！	完成依赖 13“トントンの真珠回收”	10
试练达成！	完成依赖 26“十の试练”	10
依赖の达人	完成全部依赖	10
笔まめな忍	完成所有通信事件	10
みんな仲良し！	完成所有同伴的友好事件	10
イベント完全制霸！	完成所有的事件	50
チリをも逃さぬ	捡取 500 个道具	20
国をも动かす财力！	所持金钱超过 999999 两	30
ポイント长者	SP 达到 999999	30
忍具大好き！	取得所有的战斗道具	50
よろず屋大繁盛！	购买万代店中所有的商品	50
はじめての编集	第一次编辑忍者卡片	5
カードコレクター	取得所有的忍者卡片	50
通り名あれこれ	取得 50 个通名	20
名前に困るってばよ	取得全部通名	60
交信忍もビックリ！	抓住所有的传书鸟	10
复习完ぺき！	看过所有回想	20
完全再现の物	物语收集率达到 100%	30
长い间ありがとう！	游戏总时间超过 30 小时	20
これが忍のスタートライン！	在网络对战的排位赛中获得第一场胜利	30
手练れの忍	在网络对战的排位赛中获得 10 场胜利	60
完全无欠のストームマスター	取得除此之外的所有成就	0

注：全依赖、通信事件、友好事件、传书鸟等支线相关成就请参看后文的研究内容。

断章クリア

开启断章需要在故事模式通关后继续游戏，再将讨伐列表中所有的诅咒人形全部击倒。断章流程很短，只有佐助对阵奇拉比的两场战斗，具体请参看流程的断章部分。

全忍集合！！

SP 达到 60 万时全角色即可使用，但还需要开启火影装鸣人方能取得成就。通关后在妙木山调查蛤蟆大师房间里的地藏像再与蛤蟆大师对话即可。

BOSS 战 S 级评价

由于 QTE 阶段可以回复体力，QTE 部分又有额外的分数可以取得，因此 BOSS 战取得高评价甚至比一些普通战斗还要容易。另外，所有的剧情战斗都是可以重复挑战的，所以第一次没有取得 S 级评价也不必担心。

知られざる瞬间

秘密影像就是 BOSS 战胜利后的剧情“闪回”，只要 QTE 比较快地完成，取得较多的星星，并最终达到开启闪回的总星数就行了，难度比较低。就算不擅长 QTE 的朋友也可以对照流程中的 QTE 指令提前输入，所有的 QTE 都是固定的。

国をも动かす财力！

999999 两这个数字并不是金钱的上限，可在金钱达到 100 万后再开始挥霍，比如忍者卡片、动画音乐等内容并不需要一开始就购买。

ポイント长者

999999 是 SP 的上限。SP 随流程慢慢拿也可以，想速刷的话用两个手柄选自由对战，1P 把攻击力调到最高，两个奥义 10 来秒就能结束一场比赛，一次可以拿 9000 左右的 SP，大概两个小时就能把 SP 刷满。

はじめての编集

编辑忍者卡片就是将忍识札与通名进行组合，这个组合会与你的 ID 相结合，变成个性化的名片，在网络对战时显示出来。随意编辑一次即可。

TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
RESEARCH
XBOY

カ-ドコレクタ-

忍者卡片一共 200 张，其中大部分是在卡片店“忍忍”中购买的，有一小部分需要完成特定分支方可取得。

名前に困るってばよ

取得全部通名是本作难度最高的成就，157 个通名相当于另一个成就系统，而且条件更多更复杂，详见全通名指南部分。从 087 至 157 号通名均与 SP 有关，刷满 SP 时可自然取得。

复习完ぺき！

收集所有的“记忆の结晶”，再前往火影部屋看一遍“疾风传”之前的剧情概要就可以了。

完全再现の物

收集所有“物语の记录”的卷轴，一般是在情节过后重回剧情发生地点就能够捡到，包括断章中的剧情。

长い间ありがとう！

游戏总时间超过 30 小时只计算故事模式中用去的时间，在菜单中有游戏时间的统计。一般来说将故事模式完美差不多要花 30 小时，但有攻略指导且跳过剧情的话，25 小时左右也可完成，剩下的时间就只能挂机耗时间了。

全通名指南

序号	名称	模式	条件
001	忍	–	最初所持
002	打击の	全模式战斗	达成 40 连击
003	忍术の	全模式战斗	以忍术 KO 对手
004	奥义の	全模式战斗	以奥义 KO 对手
005	系がりの	全模式战斗	以连携奥义 KO 对手
006	妖狐の	全模式战斗	在觉醒状态 KO 对手
007	ギリギリの	全模式战斗	体力 5% 以下 KO 对手
008	铁壁の	全模式战斗	无伤 KO 对手
009	压胜の	全模式战斗	20 秒以内 KO 对手
010	ラーメン好きの	全模式战斗	鸣人使用 30 次
011	平和な	全模式战斗	鸣人（仙人）使用 30 次
012	うちは一族の	全模式战斗	佐助使用 30 次
013	“鹰”の	全模式战斗	佐助（鹰）使用 30 次
014	キラキラ乙女心の	全模式战斗	小樱使用 30 次
015	“根”の	全模式战斗	佐井使用 30 次
016	体术の	全模式战斗	小李使用 30 次
017	白眼の	全模式战斗	宁次使用 30 次
018	完全武装の	全模式战斗	天天使用 30 次
019	奈良一族の	全模式战斗	鹿丸使用 30 次
020	秋道一族の	全模式战斗	丁次使用 30 次
021	山中一族の	全模式战斗	井野使用 30 次
022	犬冢一族の	全模式战斗	牙使用 30 次
023	油女一族の	全模式战斗	志乃使用 30 次
024	日向一族の	全模式战斗	雏田使用 30 次
025	人柱力の	全模式战斗	我爱罗使用 30 次
026	カワイイ后辈	全模式战斗	堪九郎使用 30 次
027	姊の	全模式战斗	手鞠使用 30 次
028	覆面の	全模式战斗	卡卡西使用 30 次
029	初代	全模式战斗	大和使用 30 次
030	热血の	全模式战斗	凯使用 30 次
031	修行中の	全模式战斗	阿斯玛使用 30 次
032	转生の	全模式战斗	千代使用 30 次
033	妙木山の	全模式战斗	自来也使用 30 次
034	五代目	全模式战斗	纲手使用 30 次
035	探求者の	全模式战斗	大蛇丸使用 30 次
036	部下の	全模式战斗	药师兜使用 30 次
037	弟の	全模式战斗	水月使用 30 次
038	咒印の	全模式战斗	重吾使用 30 次
039	不器用な	全模式战斗	香磷使用 30 次
040	兄の	全模式战斗	鼬使用 30 次
041	无法者の	全模式战斗	鬼鲛使用 30 次
042	先辈の	全模式战斗	迪达拉使用 30 次
043	人傀儡	全模式战斗	蝎使用 30 次
044	ジャシン教の	全模式战斗	飞段使用 30 次
045	サイフ役の	全模式战斗	角都使用 30 次
046	最强の	全模式战斗	阿飞使用 30 次
047	美人の	全模式战斗	小南使用 30 次
048	本物の	全模式战斗	配恩使用 30 次
049	ダジャレの	全模式战斗	奇拉比使用 30 次
050	四代目	全模式战斗	波风皆人使用 30 次
051	主人公の	剧情模式	完成序章
052	战斗一族の	剧情模式	完成第五章
053	小说家の	剧情模式	完成第六章
054	忍道歩みし者	剧情模式	完成最终章
055	八尾捕获者	剧情模式	完成断章
056	新风の忍	剧情模式	完成“十の试练”
057	生粹の苦劳忍	剧情模式	完成 30 颗真珠的回收
058	暗を越えし者	剧情模式	完成诅咒人形回收
059	全てを极めし者	剧情模式	完成全部事件
060	友好满点	剧情模式	完成全部友好事件
061	小金持ちの	剧情模式	消费总额 10 万两
062	金持ちの	剧情模式	消费总额 50 万两
063	大金持ちの	剧情模式	消费总额 100 万两
064	アルバイターの	剧情模式	店铺利用超过 30 次
065	看板娘の	剧情模式	店铺利用超过 60 次
066	店长の	剧情模式	店铺利用超过 100 次
067	直属の	剧情模式	在火影部屋再挑战主线战斗时取得所有特殊奖励
068	医疗の	剧情模式	使用 10 次便当
069	气まぐれな	剧情模式	捡到“大当たりの宝くじ”
070	真面目な	剧情模式	捡取“空き缶”30 个
071	不真面目な	剧情模式	捡取“パチンコ玉”30 个
072	隐れ里の	剧情模式	取得鸣人的火影装束
073	二代目	剧情模式	买到二代目火影的忍者卡片
074	三代目	剧情模式	看过全部剧情影像
075	勉强中の	剧情模式	看过全部奥义影像
076	任务中の	剧情模式	在火影部屋再次挑战所有主线战斗
077	信赖の	剧情模式	捕获 10 只传书鸟
078	天然の	剧情模式	采取蘑菇 50 次
079	秘传の	剧情模式	使用高速移动卷物 20 次
080	必胜の	网络模式	排名赛获得 10 场胜利
081	爆进の	网络模式	排名赛获得 20 场胜利
082	道场破りの	网络模式	排名赛获得 30 场胜利
083	自分ルールの	网络模式	排名赛获得 40 场胜利
084	全知全能の	网络模式	排名赛获得 50 场胜利
085	负け犬の	网络模式	排名赛输掉 10 场比赛
086	残党の	网络模式	排名赛输掉 20 场比赛

002 ～ 009 战斗相关

如果这些通名在游戏过程中没能自然取得，可以在自由对战模式中选 1P VS 2P，用双手柄自己调节攻击方式或双方体力，以满足条件。

010 ～ 050 每人 30 局

总结成一句话就是全角色各完成 30 场比赛，其中不包括拉斯。刷比赛局数最快的方法是选自由对战，选 1P VS 2P，在选人画面按 X 键，把第一项的时间调成 10 秒，把第三项的 1P 攻击力调到最大。对战开始后，1P 放两个奥义就能结束战斗，一局 10 秒都用不了，读盘时间反而还多些，30 局需要 20 分钟左右，而且双手柄对战是同时刷两个角色的。鸣人在剧情里一般就能用够 30 局，拉斯不用刷，那就是 40 个角色分 20 组对战，大约 7 小时可以全部刷完。

064 ～ 066 商店利用次数

商店利用次数并不是指买卖的次数，而是打开任意商店或行商人的买卖选项菜单的次数，什么都不买也算一次。

067 全特殊奖励

这个通名实际上要完成两项工作，一个是收齐所有的“激斗の记录”红色卷轴，需要玩家在主线战斗之后，重回战斗地点才能取得，也就是说全部收齐肯定得要到通关之后，其中包括断章的两场战斗。接下来就是在火影部屋重新挑战所有的剧情战斗，并完成特殊奖励，这个过程中 076 号通名可顺便取得。在正常游戏流程中的主线战斗是不会出现奖励条件的，必须重新挑战才行。大部分奖励条件都很简单，有两个条件的情况可分两场战斗分别完成，不必同时达成。

068 使用便当

有些玩家不喜欢使用道具，所以可能全部依赖都完成之后还没有用过便当。这样一来，这个通名岂不是要错过了？还好，即便是非战斗场合也可以使用便当，而且可以连续吃，买 10 个一口气吃完都不要紧。

069 刷奖券

“大当たりの宝くじ”是游戏中卖价最高的换金道具，这个通名可能会困扰不少玩家，其取得方法是在幸运状态（参拜地藏像之后）去撞倒商店门口的宣传架，随机取得。在木叶村商店街反复刷就行了，但完全看运气。在砂隐村的商店前也能得到。注意，传书鸟有时也会送来这种道具，但却无法由此取得通名。

070 ～ 071 空罐子与小钢珠

“空き缶”和“ぱちんこ玉”的取得方法与奖券一样，也是撞宣传架取得的，但是处在幸运状态是捡不到这两种东西的，这一点一定要注意。另外，通名的取得条件是曾经取得的数量，卖掉的也计算在内。在木叶村不停地刷吧！

072 火影鸣人装

通关后前往妙木山，在蛤蟆大师的房间里调查佛像便可获得，再与蛤蟆大师对话。

073 二代目卡片

买下全部卡片时一定可以获得，不必在意。

074 剧情回放

首先要收齐“物语の记录”的紫色卷轴，与“激斗の记忆”的取得方法相同，要在剧情过后返回剧情发生地点才会出现，同样包括断章的剧情。因为位置比较明显，一般不太会遗漏。收集率 100% 之后，在火影部屋全都看一遍，不必看完，看一秒马上退出也是可以的。

075 观看奥义

需要先在万代店里买齐所有角色的奥义影像。因为奥义是随流程出现的，可在通关后统一买齐。之后进入菜单中的コレクション进行观看，观看时同样可以看一下马上退出以节省时间。

079 传送卷轴

通关后在忍具店会追加传送道具“高速移动の卷物”，可以瞬移至各区域的固定地点，每个卖 3000 两，也就是说 6 万两就能搞定这个通名。传送卷轴在完成各依赖、事件和补完收集要素时可积极使用，能节省不少的时间。

084 网战 50 胜

和一些格斗游戏动辄几百局甚至上千局的网战要求相比，50 胜的要求还是非常低的。以 50% 的胜率来计算，100 局左右就能完成指标，一天打上三五十局，两三天也就搞定了。实在赢不了的话，可以朋友之间互刷。方法是一人建好对战房间之后另一人搜同段位的对手，要搜到朋友并不难。然后双方赢一局输一局这样打，直至因段位差别而搜不到为止。此时就由高段位者建房间，低段位者搜比自己段位高的对手，还是有一定几率可以搜到的。只是这个方法比较麻烦，也很难保证没有其他玩家闯入对战房间。尽量自己搞定吧！

流程攻略

本作的故事模式名为“终极冒险”，重现的是原作“疾风传”故事开始至佩恩袭击木叶的剧情，游戏形式类似于日式 RPG，有不少调查、探索的要素。捡取素材和道具时可以先参拜佛像，之后 20 次的捡取会附加幸运状态，可以取得更多或更珍贵的道具。战斗部分不用踩地雷，基本上都是固定的，而流程方面也比较简单，没有复杂的解谜，依次完成主线战斗即可。BOSS 战中的 QTE 不会变化，完成 QTE 还能回复体力，玩家可对照攻略列出的指令提前输入。战斗信息中的“特别奖励”一项在第一次战斗时是不会出现的，需要事后返回战斗地点，取得“激斗の记录”的卷轴后，在火影部屋重新挑战时才会开启。

TIPS 剧情战斗通用战术

本作的剧情战斗难度固定，对手的 AI 普遍不高，难易之分仅在于对玩家是否有不利的限制，一般来说都能以通用战术来应对。以查克拉冲刺为核心接近对手施以连技，中后期对手替身术使用率变高后，就在连技打一半之后接投技或忍术，直接查克拉冲刺后接投技也可以。对奥义没有限制的战斗可积极使用奥义，浮空技后直接接奥义极为强力。奥义的威力大分数高，速杀有利于取得高评价。连场战斗不会恢复体力，所以身上最好带几个伤药以备不时之需。一些硬仗可以在战前吃一个加攻或加防的便当，难度就会明显降低。以下流程的战斗部分会对 BOSS 战和一些特定战斗进行要点说明。

序章 鸣人归乡

基本流程

0.1 一时の休息：前往火影部屋与纲手对话，之后前往木叶街道时鸣人会与小樱切磋。

0.2 スズ取り演习：在演习场，鸣人与小樱要联手完成卡卡西老师的测试，小樱为援护角色。

0.3 新たなる出发：返回火影部屋，会在纲手处接到新任务。

0.4 お悩み相谈：与花店前的“恼める青年”对话后前往演习场方

向，会遇到鸣人的复制品，胜利后返回委托人处。

0.5 许可书配布作业：回火影部屋与静音对话，取得许可书后对照地图送到“よろず屋 万代”、“忍识札ショップ 忍忍”和“焼肉Q”三家店交给店长，跑腿完毕后回火影部屋报告。

✦战斗 01 准备运动

操作角色：鸣人 **对手角色：**小樱
援护角色：无 **对手援护：**无

时间：无限 **报酬：**1000 两／1000SP／忍の丸药 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用觉醒状态。
特别奖励：①攻击达成 5 连击。（元气の种 ×2）

✦战斗 02 スズ取り演习

操作角色：鸣人 **对手角色：**卡卡西
援护角色：小樱 **对手援护：**无

时间：无限 **报酬：**5000 两／2000SP／忍の丸药 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用奥义和觉醒状态。②所有不利状态对对手无效。
特别奖励：①使用 2 次援护攻击。（坚牢の种 ×2）

要点

前半战以查克拉冲刺接近连击，或以蓄力忍术“大玉螺旋丸”突进。后半战小樱的援护可以中断卡卡西的雷切，再以连技或忍术给予重击。卡卡西跳下使用雷切时不要站在水里，之后以忍者移动躲过卡卡西的豪火球、水龙弹和连续雷切，在卡卡西喘息的时候还是可以用大玉螺旋丸制造稳定的伤害。

前半战 QTE 指令：A＞B＞A＞A B＞Y LB
后半战 QTE 指令：LB＞Y Y B＞B 连打＞B＞A A＞B 连打

第一章 风影夺还

基本流程

1.1 腹减りナルト：前往一乐拉面店处发生剧情。

1.2 风云急の时：完成我爱罗与迪达拉的战斗后，鸣人去火影部屋与纲手对话。

1.3 风影夺还任务：与卡卡西、小樱、手鞠前往砂隐之里，在风隐屋敷楼顶发生剧情。

1.4 カカシ班支援任务：操作凯与宁次、小李、天天一同往川之国方向移动。

1.5 川の国へ：操作鸣人与卡卡西、小樱、千代婆婆往川之国方向移动。

1.6 五封结界の罠：分别操作宁次和凯在树上找到四个封印符，之后要与自己的复制品展开战斗。

1.7 “晓”との对峙：小樱与千代婆婆大战蝎，之后是鸣人和卡卡西VS迪达拉。

✦战斗 01 砂瀑と芸爆

操作角色：我爱罗 **对手角色：**迪达拉
援护角色：无 **对手援护：**无

时间：无限 **报酬：**7000 两／2000SP／忍の札 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用奥义和觉醒状态。②所有不利状态对对手无效。
特别奖励：①查克拉残量在 20% 以上。（铠通しの矢尻 ×2）

要点

前半战的进攻机会是迪达拉悬停在场地上空时，可用查克拉手里剑把他打下来，还有就是迪达拉自己跳下时，都可以冲过去在连技打到一半时夹入投技来制造大伤害。迪达拉在空中不断放出粘土炸弹时尽量以忍者移动回避。后半战变成了射击游戏，在用准星套住迪达拉后可以发射砂枪，查克拉槽蓄满时同时按 Y+B 键可发动高速连射的砂时雨，准星控制得好就可以一次夺取 BOSS 大量体力。迪达拉的攻击可用砂枪抵消。

前半战 QTE 指令：→＞↑＞X＞→B＞↑B＞X 连打
后半战 QTE 指令：Y B＞Y B B A＞↑＞Y B＞B＞B 连打＞Y＞X 连打

✦战斗 02 雾の怪人再び

操作角色：宁次 **对手角色：**鬼鲛
援护角色：天天 **对手援护：**鬼鲛

时间：无限 **报酬：**3000 两／1000SP／忍の丸药 ×2
战斗条件：①战斗胜利。
特别奖励：①使用 2 回忍术。（シビレダケ ×2）

✦战斗 03 珍兽と怪人

操作角色：凯 **对手角色：**鬼鲛
援护角色：小李 **对手援护：**鬼鲛

时间：无限 **报酬：**3000 两／1000SP／忍の丸药 ×2
战斗条件：①战斗胜利。
特别奖励：①以奥义 KO 对手。（气だるさの种 ×2）

✦战斗 04 写轮眼の斗い

操作角色：卡卡西 **对手角色：**鼬
援护角色：鸣人 **对手援护：**无

时间：80 **报酬：**3000 两／1000SP／シャッキハーブ ×2
战斗条件：① 80 秒内 KO 对手。 ②战斗中不能使用强化忍术。 ③战斗中不能使用奥义。
特别奖励：① 60 秒内 KO 对手。（ネバネバ树液 ×2）

✦战斗 05 镜面袭者の术·其の壹

操作角色：天天 **对手角色：**宁次 **援护角色：**宁次 **对手援护：**天天
时间：80 **报酬：**2000 两／500SP／忍の札 ×2
战斗条件：① 80 秒内 KO 对手。
特别奖励：① 60 秒内 KO 对手。（力米 ×2）

✦战斗 06 镜面袭者の术·其の贰

操作角色：小李 **对手角色：**凯 **援护角色：**凯 **对手援护：**小李
时间：80 **报酬：**2000 两／500SP／忍の札 ×2
战斗条件：① 80 秒内 KO 对手。
特别奖励：① 60 秒内 KO 对手。（力米 ×2）

✦战斗 07 サクラ舞う

操作角色：小樱 **对手角色：**蝎
援护角色：千代 **对手援护：**无

时间：无限 **报酬：**15000 两／3000SP／黑金 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用奥义和觉醒状态。 ②所有不利状态对对手无效。
特别奖励：①使用 4 次援护攻击。（毒の种 ×2）

要点

前半战在用忍者移动避开傀儡正面后，就用查克拉冲刺一口气贴近蝎，以普通的连技也可以打出高伤害。为达成奖励条件，可适当用一两次千代婆婆的援护攻击。后半战蝎发动百机操演状态，身边有傀儡缠绕，攻击猛烈，无法靠近，可召唤千代婆婆把蝎周围的傀儡暂时清理掉，之后上前集中打击，重复两次一般就 OK 了。注意在砂铁的地形中移动缓慢，查克拉冲刺要多加利用。

前半战 QTE 指令：↑>←>→>↓>RB>A Y B

后半战 QTE 指令：Y Y B>A B B>X Y B>B RB>B 连打>RB>B 连打>Y >B B>↑>B X Y X X

✦战斗 08 风影夺还战

操作角色：鸣人　对手角色：迪达拉
援护角色：卡卡西　对手援护：无

时间：70　报酬：3000 两／1500SP／忍の札 ×2
战斗条件：① 70 秒内 KO 对手。②战斗中不能使用觉醒状态。
特别奖励：①用奥义 KO 对手。（虾蟆油 ×2）

第二章 二人的再会

基本流程

2.1 一时の休息：在火影部屋与纲手对话后，前往演习场与牙、志乃、雏田的组合展开练习赛。之后在返回火影部屋的路上与神秘人物佐井发生战斗，鹿丸与丁次会做为我方援护出场。胜利后回火影部屋与纲手对话。

2.2 スパイ拘束任务：鸣人与佐井、小樱、大和三人结成新卡卡西班前往天地桥，在木叶之森鸣人与大和进行演习战斗。来到天地桥后药师兜与大蛇丸分别出现，鸣人与大蛇丸展开激战。

2.3 暴走のナルト：在森林中，大和与暴走中的鸣人（九尾·四本目）发生战斗。

2.4 大蛇丸のアジトへ：一行人来到大蛇丸的据点，在据点内部，鸣人与佐井、小樱与兜分别发生了两场战斗。

2.5 再会の时：在大蛇丸据点的最深处，久违的鸣人与佐助再一次交锋。

✦战斗 01 再会の手合わせ

操作角色：鸣人　对手角色：牙
援护角色：无　对手援护：志乃／雏田

时间：70　报酬：3000 两／1500SP／绮丽の雫 ×2
战斗条件：① 70 秒内 KO 对手。②战斗中不能使用觉醒状态。
特别奖励：① 50 秒内 KO 对手。（浮游の薄羽根 ×2）

✦战斗 02 谜の强袭

操作角色：鸣人　对手角色：佐井
援护角色：鹿丸／丁次　对手援护：无

时间：无限　报酬：3000 两／1500SP／粗末な墨 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用觉醒状态。
特别奖励：①使用 2 次援护攻击。（坚牢の种 ×2）

✦战斗 03 シュミレ-ション

操作角色：鸣人　对手角色：大和
援护角色：佐井　对手援护：小樱

时间：无限　报酬：2000 两／1000SP／古びたクナイ ×2
战斗条件：①战斗中处于援护回复速度下降状态。②战斗中处于团队槽不上升状态。③战斗中不能使用觉醒状态。
特别奖励：①使用 2 次忍术。（シビレダケ ×2）

✦战斗 04 禁断の激昂

操作角色：鸣人　对手角色：大蛇丸
援护角色：无　对手援护：无

时间：无限　报酬：18000 两／3000SP／黑金 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用奥义和觉醒状态。②所有不利状态对对手无效。
特别奖励：①体力值残量在 20% 以上。（铠通しの矢尻 ×2）

要点

前半战非常短，以查克拉冲刺接近打上两串连技就结束了。后半战鸣人暴走，战斗形式变成了定点射击，长按键即为连发，查克拉蓄满时还能同时按 Y+B 键发动强力的虚狗炮。不要急于攻击大蛇丸，及时清除小蛇以及慢慢靠近的中蛇才能保存体力，大蛇集中打嘴就行了。

前半战 QTE 指令：↑>←>↑>B>Y B

后半战 QTE 指令：↓>↑>←X B>Y Y B>→X B>↑Y>B>Y 连打>↓Y >↑Y Y B>B 连打

✦战斗 05 ヤマトの能力

操作角色：大和　对手角色：鸣人
援护角色：小樱　对手援护：无

时间：无限　报酬：4000 两／1500SP／がらんどうの实 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用奥义。
特别奖励：①成功使用 2 次替身术。（ネバネバ树液 ×2）

✦战斗 06 系がりの力

操作角色：鸣人　对手角色：佐井
援护角色：无　对手援护：无

时间：无限　报酬：3000 两／1000SP／粗末な墨 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用觉醒状态。
特别奖励：①体力值残量在 20% 以上。（虾蟆油 ×2）

✦战斗 07 医疗忍者の斗い

操作角色：小樱　对手角色：药师兜
援护角色：大和　对手援护：无

时间：无限　报酬：4000 两／1500SP／シャッキハーブ ×2
战斗条件：①战斗胜利。
特别奖励：①连携奥义命中 1 回。（毒の种 ×2）

✦战斗 08 亲友との决斗

操作角色：鸣人　对手角色：佐助
援护角色：小樱／佐井　对手援护：无

时间：无限　报酬：20000 两／4000SP／历战のクナイ ×2
战斗条件：①战斗中不能使用奥义和觉醒状态。②所有不利状态对对手无效。
特别奖励：①体力值残量在 20% 以上。（梦见の种 ×2）

要点

前半战还是以查克拉冲刺做为主要的接近手段，将佐助撞出硬直时可以直接用投技或螺旋丸进行打击。两个援护方面，佐井用于进攻、小樱用于防守比较合适。后半战会在现在与过去之间进行时空切换，处于过去的终末之谷时，鸣人会变成一尾状态，忍术和招式有所强化，可趁过去状态猛攻。

前半战 QTE 指令：←A>A A>→>←>→>Y Y B A>A B B

后半战 QTE 指令：↓>→B>A B>←A>Y Y B A>←>B 连打

第三章 不死之“晓”

基本流程

3.1 久しぶりのラーメン：前往火影部屋，与小樱、佐井会合。

3.2 カカシの提案：前往演习场后，鸣人与卡卡西发生战斗。

3.3 アスマの行动：控制阿斯玛前往演习场与鸣人进行教学战斗后，返回火影部屋。

3.4 “晓”拘束任务：在火影部屋与纲手对话后来到木叶街道，与小樱和佐井对话。

3.5 修业の休息：移动至一乐拉面店后，镜头转而至阿斯玛处，发生阿斯玛与飞段、鹿丸与飞段的两场战斗。

3.6 アスマの死：控制鸣人来到演习场，与卡卡西对话后与之发生战斗，之后再去火影部屋与纲手对话，得知阿斯玛的死讯。

3.7 吊い合战：向枯木之森移动，途中会发生鹿丸对飞段以及鹿丸对角都的两场战斗。

3.8 ナルトの新术：鸣人赶往枯木之森。之后会发生鹿丸对飞段、鸣人对角都的两场决战。

✦战斗 01 性质见极め

操作角色：鸣人　对手角色：卡卡西
援护角色：无　对手援护：大和

时间：无限　报酬：3000 两／1000SP／力米 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用觉醒状态。
特别奖励：①完成 10 连击。（元气の实 ×2）

✦战斗 02 风の手ほどき
操作角色：阿斯玛　对手角色：鸣人
援护角色：无　对手援护：无

时间：无限　报酬：4000 两 /1500SP/ 力米 ×2
战斗条件：①战斗胜利。
特别奖励：①查克拉残量 40% 以上。(疾风の实 ×2)

✦战斗 03 迫りくる“暁”
操作角色：阿斯玛　对手角色：飞段
援护角色：鹿丸　对手援护：无

时间：无限　报酬：4000 两 /1500SP/ 特药ハーフ ×2
战斗条件：①战斗胜利。
特别奖励：①奥义命中 1 回。(铠通しの弓矢 ×2)

✦战斗 04 时间稼ぎ
操作角色：鹿丸　对手角色：飞段
援护角色：丁次　对手援护：角都

时间：无限　报酬：5000 两 /2000SP/ 特药ハーフ ×2
战斗条件：①战斗中不能使用奥义。
特别奖励：①使用 4 次援护攻击。(坚牢の实 ×2)

✦战斗 05 修业大诘め
操作角色：鸣人　对手角色：卡卡西
援护角色：无　对手援护：无

时间：无限　报酬：3000 两 /1000SP/ 力米 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用觉醒状态。
特别奖励：①查克拉残量在 40% 以上。(浮游羽根の ×2)

✦战斗 06 吊い合战
操作角色：鹿丸　对手角色：飞段
援护角色：无　对手援护：角都

时间：无限　报酬：4000 两 /1000SP/ 素质な墨 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用奥义。
特别奖励：①查克拉残量在 40% 以上。(神秘の雫 ×2)

✦战斗 07 数多の性质
操作角色：卡卡西　对手角色：角都
援护角色：井野 / 丁次　对手援护：无

时间：无限　报酬：4000 两 /1500SP/ 素质な墨 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用强化忍术。
特别奖励：①连携奥义命中 1 次。(高级虾蟆油 ×2)

✦战斗 08 火の意志を悬けて
操作角色：鹿丸　对手角色：飞段
援护角色：无　对手援护：无

时间：无限　报酬：5000 两 /2000SP/ がらんどうの实 ×2
战斗条件：①战斗胜利。
特别奖励：①用奥义 KO 对手。(梦见の种 ×2)

✦战斗 09 疾风怒涛
操作角色：鸣人　对手角色：角都
援护角色：无　对手援护：无

时间：无限　报酬：30000 两 /4000SP/ 黑金 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用奥义或觉醒状态。 ②所有不利状态对对手无效。
特别奖励：①成功使用替身术 4 次。(カヤクダケ ×2)

要点

这是目前难度最高的一场战斗，保险一点可以吃个便当，并装备一些中级忍具。角都在前半战的能力不强，随便打两套连技就会觉醒，觉醒后的角都远程攻击能力加强，不过这也为玩家使用替身术、完成奖励条件提供了方便。后半战角都的本体完全被触手包围后会固定在大树之间，攻击变得异常犀利，且玩家一侧的攻击机会变少。在用忍者移动躲过火遁与风遁的两次攻击之后，可快速接近角都，他之后的触手拍击正下方有空隙，刚好可以躲过，之后就以空中连技进行打击，但不可贪多，以免处于攻击硬直中无法躲过角都的下一轮攻击。威力巨大的镭射炮是直线攻击，以忍者移动横向躲避即可。当出现按键提示时，就冲上向把角都的本体从触手中拉出来，之后是对其造成集中伤害的好机会。打一会儿，角都会重新回到触手当中，重复刚才的打法，一般再把角都拉出来一次就能打入 QTE 阶段。

前半战 QTE 指令：←>↑>←>↑>B B A>A B B>A Y B>B>A A Y B>B
后半战 QTE 指令：Y Y>Y A A>↑ A A>←>→>←Y Y B>B 连打> X

第四章 “蛇”结战

基本流程

4.1 动きだす者たち：操作佐助打败大蛇丸。水月加入后清除三个符咒向南据点方向行进。
4.2 北アジトに向けて：香磷加入后返回东据点方向会出现北据点通路，进入洞穴，在地图左下和上方偏右的两间屋子里内的找到两个卷物后继续前进。
4.3 搜索再开：重吾成为仲间之后，为寻求鼬的情报，一行人向静动之森附近移动。

✦战斗 01 凌驾する者
操作角色：佐助　对手角色：大蛇丸
援护角色：无　对手援护：无

时间：无限　报酬：5000 两 /2000SP/ 忍の卷物 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用强化忍术。
特殊奖励：①攻击达成 15 连击。(高级虾蟆油 ×2)

✦战斗 02 立场决する一战
操作角色：佐助　对手角色：水月
援护角色：无　对手援护：无

时间：无限　报酬：5000 两 /2000SP/ 忍の丸药 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用强化忍术。
特殊奖励：①体力值残量在 40% 以上。(ネバネバ琥珀 ×2)

✦战斗 03 结界に生れし者
操作角色：佐助　对手角色：佐助
援护角色：水月　对手援护：水月

时间：无限　报酬：5000 两 /2000SP/ 历战のクナイ ×2
战斗条件：①战斗中不能使用强化忍术。
特殊奖励：①援护攻击使用 4 次。(がらんどうの实 ×2)

✦战斗 04 暴走する咒印
操作角色：水月　对手角色：重吾
援护角色：香磷　对手援护：无

时间：无限　报酬：6000 两 /2000SP/ 特药ハーブ ×2
战斗条件：①战斗胜利。
特殊奖励：①援护攻击使用 4 次。(铠通しの弓矢 ×2)

✦战斗 05 冲动一闪
操作角色：佐助　对手角色：重吾
援护角色：水月 / 香磷　对手援护：无

时间：无限　报酬：6000 两 /2000SP/ 特药ハーブ ×2
战斗条件：①战斗中不能使用强化忍术。
特殊奖励：①体力值残量在 40% 以上。(铠通しの弓矢 ×2)

✦战斗 06 “蛇”の进攻
操作角色：佐助　对手角色：迪达拉
援护角色：无　对手援护：阿飞

时间：无限　报酬：6000 两 /2000SP/ 良质な墨 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用强化忍术。
特殊奖励：①忍术使用 4 次。(毒蜂の针 ×2)

✦战斗 07 芸术大爆发
操作角色：佐助　对手角色：迪达拉
援护角色：无　对手援护：无

时间：无限　报酬：15000 两 /2000SP/ 良质な墨 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用强化忍术。 ②战斗中不能使用奥义。
特殊奖励：①以觉醒状态 KO 对手。(ネバネバ琥珀 ×2)

要点

这一战打的是迪达拉的觉醒状态，他会骑在大鸟身上低空飞行，攻击较为凶猛。普通攻击难以将其打出硬直，而且地上连技也经常打不中，因此主要的攻击手段应该是空中连技和忍术。但忍术的查克拉消耗很快，要伺机回复。佐助的觉醒是咒印状态，放忍术时有点行踪飘忽，靠近了再放吧。

第五章 兄与弟

基本流程

5.1 决着の时：在天地桥附近打开前往宇智波据点的隐藏道路。
5.2 时来る：完成佐助对鼬的复仇之战。

✦战斗 01 导かれし因缘

操作角色：佐助 对手角色：鼬
援护角色：无 对手援护：无

时间：无限 报酬：7000 两 /2000SP/ 忍の札 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用强化忍术。 ②战斗中不能使用奥义和觉醒状态。
特殊奖励：①替身术成功使用 4 次。（气だるさの实 ×2）

✦战斗 02 雾隐れの者たち

操作角色：水月 对手角色：鬼鲛
援护角色：香磷 / 重吾 对手援护：无

时间：无限 报酬：7000 两 /2000SP/ 忍の札 ×2
战斗条件：①战斗胜利。
特殊奖励：①用连携奥义 KO 对手。（气だるさの实 ×2）

✦战斗 03 うちはの二人

操作角色：佐助 对手角色：鼬
援护角色：无 对手援护：无

时间：无限 报酬：35000 两 /5000SP/ カヤクダケ ×2
战斗条件：①战斗中不能使用奥义和觉醒状态。 ②所有不利状态对对手无效。
特殊奖励：①替身术成功使用 4 次。（奇迹の墨 ×2）

要点

前半战有个隐藏 QTE，只要双方同时使用查克拉手里剑，就要 X 连打，狂拼手里剑，赢了的话还能对鼬造成较大伤害，一直用这招可以轻松混过这一阶段。后半战鼬召唤出攻防一体的须佐能乎，他的纵斩和突刺要以忍者移动回避，横斩要看准时机跳跃，掀起的落石看地上的影子来躲，耐心回避至须佐能乎出现硬直时，就冲到其身下连续攻击鼬的本体，破防后可发动特殊的雷切造成较大伤害。基本上战斗就是在躲和打之间切换，但在鼬体力较少时须佐的攻击频率会加快，回避时要集中精力。后半战结束之后，是一段可操作的剧情，十分煽情。

前半战 QTE 指令：B 连打>←>↑>Y B>↓
后半战 QTE 指令：←>A B>↑Y X>Y 连打

第六章 自来也豪杰物语

基本流程

6.1 雨隐れの里へ：控制自来也从木叶村出发向木叶之森周边移动，再由天地桥到达雨隐村。
6.2 自来也とペイン：在雨隐村，自来也将经历人生中最波澜壮阔的一场战斗。
6.3 战死报告：鸣人接到新任务后向木叶之森方向前进，路上遇到老婆婆，对暗号时按照“砂漠の粉”、“风に集いて”、“砂漠バラ”的答案来回答即可。任务完成后前往火影部屋。
6.4 茫然自失：得知自来也的死讯，备受打击的鸣人一步步向村子外走去。

✦战斗 01 修业の一幕

操作角色：自来也 对手角色：鸣人
援护角色：无 对手援护：无

时间：无限 报酬：8000 两 /2500SP/ 良质な墨 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用觉醒状态。
特殊奖励：①忍术使用 4 次。（最高级虾蟆油 ×2） ②奥义命中 1 次。（黄金の腕轮 ×2）

✦战斗 02 师弟别つ时

操作角色：自来也 对手角色：小南
援护角色：无 对手援护：无

时间：无限 报酬：8000 两 /2500SP/ 历战のクナイ ×2
战斗条件：①战斗中不能使用觉醒状态。
特殊奖励：①体力量残量在 60% 以上。（传说のクナイ ×2）

✦战斗 03 仙神の斗い

操作角色：自来也 对手角色：佩恩
援护角色：无 对手援护：无

时间：无限 报酬：40000 两 /5000SP/ 金刚石 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用奥义和觉醒状态。 ②所有不利状态对对手无效。
特殊奖励：①援护攻击使用 4 次。（阴阳石 ×2）

要点

前半战的对手是一只大螃蟹，对其正面攻击无效，要绕到螃蟹侧面或背后用连技和螺旋丸狂轰，螃蟹退回水里时就回复查克拉。后半战自来也发动仙人模式，变得非常强大，而对手是三个佩恩，被打倒后体力会慢慢回复，因此要平均分配伤害，再将三个佩恩的体力打空，比如用 LB 的援护就比较容易实现。这样就能把三个佩恩聚在一起，并发动大玉螺旋丸完成战斗。后半战过后，又是一个可操控的剧情，无论玩家如何拼命抗争都改变不了自来也的结局。

前半战 QTE 指令：Y Y B>RB>→↑B>B A Y>X X Y B
后半战 QTE 指令：A Y←>B B Y X>B>LB RB Y B>B 连打

✦战斗 04 ナルトの任务

操作角色：鸣人 对手角色：我爱罗
援护角色：无 对手援护：无

时间：无限 报酬：6000 两 /1000SP/—
战斗条件：①战斗中不能使用觉醒状态。
特殊奖励：①忍术使用 2 次。（ヒスイの假面 ×2） ②奥义命中 1 次。（黄金の腕轮 ×1）

最终章 旋涡鸣人物语

基本流程

7.1 立ち上がる者：为学习仙术，鸣人前往妙木山进行严格的修行。
7.2 カカシの归还：卡卡西由砂隐村出发，返回木叶。
7.3 ペイン袭来：因佩恩的袭击，木叶遭受破坏，木叶众人与之发生连场激战。
7.4 神の痛み：操作小樱在崩坏的木叶村追击佩恩。
7.5 平和への道：鸣人及时赶到，打倒佩恩，游戏通关。

✦战斗 01 仙术修业・其の壹

操作角色：鸣人 对手角色：卡卡西 援护角色：无 对手援护：小樱 / 佐井
时间：无限 报酬：9000 两 /2500SP/ 金刚石 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用觉醒状态。
特殊奖励：①查克拉残量在 60% 以上。（サクレツタケ ×2）

✦战斗 02 仙术修业・其の贰

操作角色：鸣人 对手角色：自来也 援护角色：无 对手援护：无
时间：无限 报酬：9000 两 /2500SP/ サクレツタケ ×2
战斗条件：①战斗中不能使用觉醒状态。
特殊奖励：①体力值残量在 60% 以上。（バクレツタケ ×2）

✦战斗 03 强袭のペイン

操作角色：卡卡西 对手角色：佩恩
援护角色：无 对手援护：无

时间：无限 报酬：10000 两 /2500SP/ 阴阳石 ×2
战斗条件：①战斗胜利。
特殊奖励：①用忍术 KO 对手。（秘密のレシピ・壹 ×1）

✦战斗 04 ベインの能力

操作角色：卡卡西 对手角色：佩恩
援护角色：丁次／井野 对手援护：无

时间：无限　报酬：12000 两／2500SP／阴阳石 ×2
战斗条件：①战斗胜利。
特殊奖励：①援护攻击使用 4 次。（秘密のレシピ・贰 ×1）　②连携奥义命中 1 次。（黄金の首饰り ×2）

✦战斗 05 无慈悲なる天使

操作角色：牙 对手角色：小南
援护角色：志乃／雏田 对手援护：无

时间：无限　报酬：15000 两／2500SP／サクレツタケ ×2
战斗条件：①战斗胜利。
特殊奖励：①援护攻击使用 4 次。（バクレツタケ ×2）②连携奥义命中 1 次。（黄金の首饰り ×3）

✦战斗 06 火の影を背负う者

操作角色：纲手 对手角色：佩恩
援护角色：小樱／鹿丸 对手援护：无

时间：无限　报酬：20000 两／3000SP／バクレツタケ ×2
战斗条件：①战斗胜利。
特殊奖励：①援护攻击使用 4 次。（重镇の证 ×1）②连携奥义命中 1 次。（黄金の首饰り ×3）

✦战斗 07 惊天动地

操作角色：鸣人（仙人模式） 对手角色：佩恩
援护角色：无 对手援护：无

时间：无限　报酬：70000 两／5000SP／怪力米 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用奥义和觉醒状态。 ②所有不利状态对对手无效。
特殊奖励：①忍术使用 6 次。（奇迹の墨 ×2）

要点

最终 BOSS 战的流程较长，但体力回复的机会很多。前半战佩恩的替身术用得勤快，所以长连技尽量少用。佩恩连技的前半段至神罗天征都是一样的，所以在神罗天征使出前使出替身术则最佳，回避后可用忍术进行最速反击。中盘战鸣人会觉醒变身为九尾・六本目状态，佩恩则会以岩石包裹进行防御及以投石攻击。变身后鸣人的移动速度快、惯性大、不易控制，边往一个方向跑边发射虚狗炮，可以一点一点破除岩石，并对佩恩造成伤害，直至将其从空中击落。另外，当佩恩投掷巨石时，可连打 A 键将巨石打回去，就能直接将佩恩击落。在佩恩落地后冲上去打浮空，再进行追打是造成大伤害的好机会。后半战鸣人会变回普通状态，打法方面与前半战基本相同。佩恩体力所剩无几时会处于觉醒状态，但在攻击一轮后会原地喘息，头上出现按键提示就是发动特殊攻击的机会。完成最后的 QTE，就能赢得最终的胜利。

前半战 QTE 指令：→←＞ A Y B ＞↓Y B ＞ B B B ＞ Y B ＞ X ＞ B ＞←→
中盘战 QTE 指令：B ＞ Y 连打＞ Y Y X B ＞ X
后半战 QTE 指令：Y Y B ＞ B 连打＞↑A ＞ A X Y B ＞ B 连打

断章 八尾の人柱力

断章出现的方法

①完成最终章
②完成37个诅咒人形的讨伐
③在火影部屋外向咒术师报告
④进入火影部屋向纲手报告
⑤在木叶大门前收到传书鸟的定期连络信
⑥将定期连络信交给纲手
⑦断章开始

✦战斗 01 八尾の力

操作角色：佐助（鹰） 对手角色：奇拉比
援护角色：无 对手援护：无

时间：无限　报酬：20000 两／3000SP／黄金の腕轮 ×2
战斗条件：①战斗胜利。
特殊奖励：①用忍术 KO 对手。（黄金の腕轮 ×2）

要点

断章只有两场佐助与八尾的战斗。鹰小队的佐助招式上变化较多，奇拉比则属于突进近战型的角色，他的连续技替身节奏不太好掌握。可用上级忍具加奥义在一开始就可以集中火力，争取几秒钟就轰下奇拉比一条体力。奖励条件需调节好对手体力，中距离连放雷切即可。

✦战斗 02 天地穿つ刚角

操作角色：佐助（鹰） 对手角色：奇拉比
援护角色：无 对手援护：无

时间：无限　报酬：50000 两／6000SP／黄金の首饰り ×2
战斗条件：①战斗中不能使用奥义。
特殊奖励：①用忍术 KO 对手。（マムシの牙 ×1）

要点

变身为八尾的奇拉比攻势非常猛，受到普通攻击不会有硬直。八尾的威力大，攻击段数少，很难替身，一般的打法是一上来能拼多少血就拼多少，在体力降到 45% 以下时觉醒，拉开距离后连用强力忍术天照与八尾对轰，大部分情况下均可拼赢，顺便拿下特殊奖励。但这一战很难拿到 S 级评价，主要战斗限制令得分点不多，要拿 S 级体力残量一定要够高，可配合强力忍具来达成。推荐装备是大玉兵粮丸、替身卷物・改、起爆札・灭、和起爆玉・灭，一上来就提升攻击力，连用忍术，八尾被雷切命中时还是会产生硬直的。之后与八尾拉开距离，启用自动替身回复查克拉，如果此时攻击力上升效果消失了就再用一个大玉兵粮丸，上前往八尾身上扔两个顶级爆炸物，两下差不多就能打掉一条体力，接下来又是连续雷切时间。这种道具流战法可以令八尾没有多少的出手机会，体力在 75% 以上过关不成问题。

支线研究

除了主线剧情，本作还有丰富的支线任务，主要由 30 个依赖任务（英文版为 26 个）、通信事件和友好事件所组成，一些重要的支线都必须在完成最终章之后才能开展或者继续进行下去，因此在游戏通关后，依然还有大量的游戏要素可供挖掘。请注意，只有操作鸣人时，才能完成依赖和事件，流程中切换操作其他角色时无法引发、发展和完成支线。

依赖 01 呪いの人形回收

发生时间／条件	第一章	委托人	咒术师
委托场所	火影屋敷前	报酬	忍识札 ×1

虽说是第一个依赖，但这却是一个贯穿整个游戏的超长任务，即便游戏通关，还是有不少的工作需要去做。这个任务的目的比较直接，就是打败讨伐列表上散布在世界各地的 37 个诅咒人形——也就是各角色的复制体。战斗本身的难度并不大，掌握好打电脑的技巧之后，获胜不成问题。只是诅咒人形是分批出现的，有不少要通关后才会追加，如果没有新的讨伐清单出现，就需要去与咒术师对话。因为每次不会都打一个，所以实际上只要打 18 场战斗，完成后与咒术师对话会进行 2 连战，此后咒术师消失。接下来要引发断章，完成断章之后，根据情报前往大蛇丸据点最深处，打败仙人模式的鸣人复制体才算是把这个任务彻底了结了。注意在大蛇丸据点中，会出现游戏中惟一的踩地雷式的战斗，所以请走最短路线，可以尽量少发生无意义的战斗。

依赖 02 木ノ叶丸の悩み

发生时间 / 条件 第一章
委托人 木ノ叶丸
委托场所 火影屋敷前
报酬 1000 两

取得疾风の种、シャッキリハーブ、忍の药丸三种素材后到忍具店合成新忍具“飞脚丸”即可。一般来说看到调查点就捡捡素材的话，可以直接去合成，如发现少素材，前两个素材在火影部屋入口前的花草中可以找到，第三个在火影屋敷大门外的罐子里有。

依赖 03 迷子搜し

发生时间 / 条件 第一章
委托人 母亲
委托场所 木叶大桥上
报酬 1000 两 / 大判 ×2

接受找人的委托后前往忍者卡片店“忍忍”的门口，正在哭泣的小女孩就是了。

依赖 04 かくれんぼ胜负

发生时间 / 条件 第二章 / 依赖 02 达成
委托人 木ノ叶丸
委托场所 忍者卡片店“忍忍”门前
报酬 1000 两 / 最高级虾蟆油 ×2

极其简单的捉迷藏任务，在“忍忍”门前与木叶丸对话，往一乐拉面店方向走几步，就能看到木叶丸傻站在那儿。

依赖 05 かくれんぼリベンジ

发生时间 / 条件 通关后 / 依赖 15 达成
委托人 木ノ叶丸
委托场所 前往火影部分的岔路
报酬 5000 两 / 痹れ蜂の针

捉迷藏的进化版任务，需要找三个人。木叶丸在通往火影部屋的大街上，注意右侧角落；佐井在木叶食堂的门边站着；志乃在木叶村的大门下方。（佐井和志乃的友好度各 +1）

依赖 06 借金返济 · 其の壹

发生时间 / 条件 第二章
委托人 贫乏青年
委托场所 交信所前的大街
报酬 水晶玉 ×2

和贫乏青年对话，同意给他 5000 两，任务就完成了。

依赖 07 借金返济 · 其の贰

发生时间 / 条件 第三章 / 依赖 06 达成
委托人 贫乏青年
委托场所 交信所前的大街
报酬 奇迹の墨 ×2

和贫乏青年对话，这回要给他 10000 两。

依赖 08 借金返济 · 其の参

发生时间 / 条件 最终章 / 依赖 07 达成
委托人 贫乏青年
委托场所 交信所前的大街
报酬 トリモチ树液 ×1

贫乏青年狮子大口开要 50000 两，如果资金尚不充裕，可选择通关后再一口气完成“借金返济”系列委托。

依赖 09 借金返济 · 其の四

发生时间 / 条件 通关后 / 依赖 08 达成
委托人 金贷しのおじさん
委托场所 交信所前的大街
报酬 封じの水晶 ×1

接受委托后往天地桥方向移动，在接近大蛇丸据点的路上可以找到贫乏青年，之后会与牙和志乃发生战斗，胜利后自动返回木叶村，任务完成。

依赖 10 忍具集め · 其の壹

发生时间 / 条件 第二章 / 依赖 02 达成
委托人 忍具マニア
委托场所 火影屋敷前的大街
报酬 30000 两

委托人的要求是鸣人持有 10 种不同的战斗道具，至第二章时玩家身上应该只有拉面、起爆札、飞脚丸这 3 种忍具，其他的就要去忍具店合成（注文）再购买。

依赖 11 忍具集め · 其の贰

发生时间 / 条件 第三章 / 依赖 10 达成
委托人 忍具マニア
委托场所 火影屋敷前的大街
报酬 50000 两

要求鸣人持有 30 种不同的忍具，在第三章是绝对无法完成的，主要是合成所需的素材种类很多，有些是必须完成其他委托才能获得的惟一素材，等完成最终章之后再说吧。

依赖 12 忍具集め · 其の参

发生时间 / 条件 通关后 / 依赖 11 达成
委托人 忍具マニア
委托场所 火影屋敷前的大街
报酬 100000 两 / 忍识札 ×1

要求持有游戏中全部 48 种忍具，这也是一项成就的取得条件。因为一些上级忍具所需的素材必须在完成特定依赖以及事件之后才能获得，所以这个任务基本上要在游戏的最后阶段才能完成。需要特别注意的是，在完成依赖 25 之后，在木叶的“甘栗甘”店门口会有行商人卖书，买下来之后会与 4 个特殊角色发生通信事件，可以取得 4 件特殊素材；少量剧情战斗再挑战时完成特殊奖励也会取得特定素材。

依赖 13 トントンの真珠回收

发生时间／条件 第二章
委托人 纲手
委托场所 甘栗甘前
报酬 忍识札 ×1

真珠回收同样是贯穿游戏流程的一项工作，基本上每到一个新的地点，就需要注意一下地上有没有道具提示。真珠一共 30 颗，收集后交给甘栗甘门口的中忍即可，每交 5 颗会有特别的奖励，里头还有贵重的素材。这些奖励分别金刚石、阴阳石、バクレツタケ、无气力の实、铠破りの弓矢，收集全部 30 颗时还可以得到ハガクレの枝。注意，只有控制鸣人时才能够捡真珠。

01	火影屋敷楼上	16	晓之据点左下角
02	木叶村大门外	17	天地桥沿途
03	通往忍者卡片店的小巷里	18	天地桥一排地藏前
04	前往演习场的小木桥上	19	大蛇丸据点前
05	接近演习场的林荫道上	20	死之森入口存档点旁
06	前往木叶之森的沿途	21	死之森六边形场地右上
07	木叶之森圆形场地左侧	22	枯木之森沿途
08	砂漠和天地桥的岔路前	23	枯木之森圆形场地右上
09	风之砂漠沿途	24	南据点海边沙滩
10	风之砂漠沿途	25	东据点沿途
11	砂隐村存档点前	26	通过东据点后的大门前
12	风影屋敷平台左侧	27	北据点的大门前
13	静动之森周边	28	通往宇智波据点路上
14	静动之森椭圆场地下方	29	雨隐之塔神之座
15	晓之据点周边	30	妙木山地藏像前

依赖 14 传书鸟搜索

发生时间／条件 最终章
委托人 交信忍
委托场所 交信所
报酬 2000 两

交信忍要鸣人帮忙捉回逃走的传书鸟ハト次郎，接受委托后前往演习场。抓鸟算是游戏中惟一的迷你游戏，而且方法很简单，尽量从鸟的身后慢慢靠近，贴近后出现计量槽，适当时机按下 A 圈令游标指在中间绿色区域内，就算成功了，否则鸟就会逃走，注意按键的提前量即可。在鸟的视野内靠近，它的头顶会出现问号，表示警觉，再贸然接近它就会直接飞走。失败的情况下只要刷新一次场地，鸟又会重新出现，因此可以反复尝试，直到抓住为止。

依赖 15 イチャイチャの暗号

发生时间／条件 通关后／依赖 04 达成
委托人 エビス
委托场所 万代屋前
报酬 3000 两／无气力の种 ×1

接受委托后会取得“暗号の书かれた纸 · 一”，之后按以下顺序行动：在火影部屋的屋顶平台可以找到“暗号の书かれた纸 · 二”；在甘栗甘的门前可以捡到“暗号の书かれた纸 · 三”；最后在交信所门前捡到“暗号の书かれた纸 · 结”。返回万代向委托人报告，之后去演习场见エビス和木叶丸，任务结束。

依赖 16 憧れの人

发生时间／条件 最终章／依赖 17 达成
委托人 小樱
委托场所 演习场周边
报酬 3000 两／铠破りの矢尻 ×1

和小樱对话之后进入与小樱的二连战，因为小樱就一个人，玩家可以带援护，所以没什么难度。（小樱的友好度 +1）

依赖 17 リ-との修业

发生时间／条件 第二章
委托人 小李
委托场所 木叶街道
报酬 3000 两／サクレツタケ ×2

和小李切磋，小李的攻击力处于上升状态，限制时间为 70 秒，时间绰绰有余，查克拉冲刺多用用就行了。（小李的友好度 +1）

依赖 18 见世物对战 · 其の壹

发生时间／条件 第二章
委托人 见世物屋
委托场所 木叶大桥上
报酬 3000 两／金刚石 ×2

受见世物屋的委托参加对战秀，对手是天天。天天强于飞行道具，所以用贴近战术可乐胜。（天天的友好度 +1）

依赖 19 见世物对战 · 其の贰

发生时间／条件 第三章／依赖 18 达成
委托人 见世物屋
委托场所 砂肝亭前
报酬 10000 两／ヒスイの假面 ×2

对战秀第二弹在砂隐村展开。对手是手鞠，援护为勘九郎，攻击还是以远程为主，体力较少时，手鞠会觉醒，弹幕强化，以一般打法应对即可。（堪九郎的友好度 +1）

依赖 20 见世物对战 · 其の参

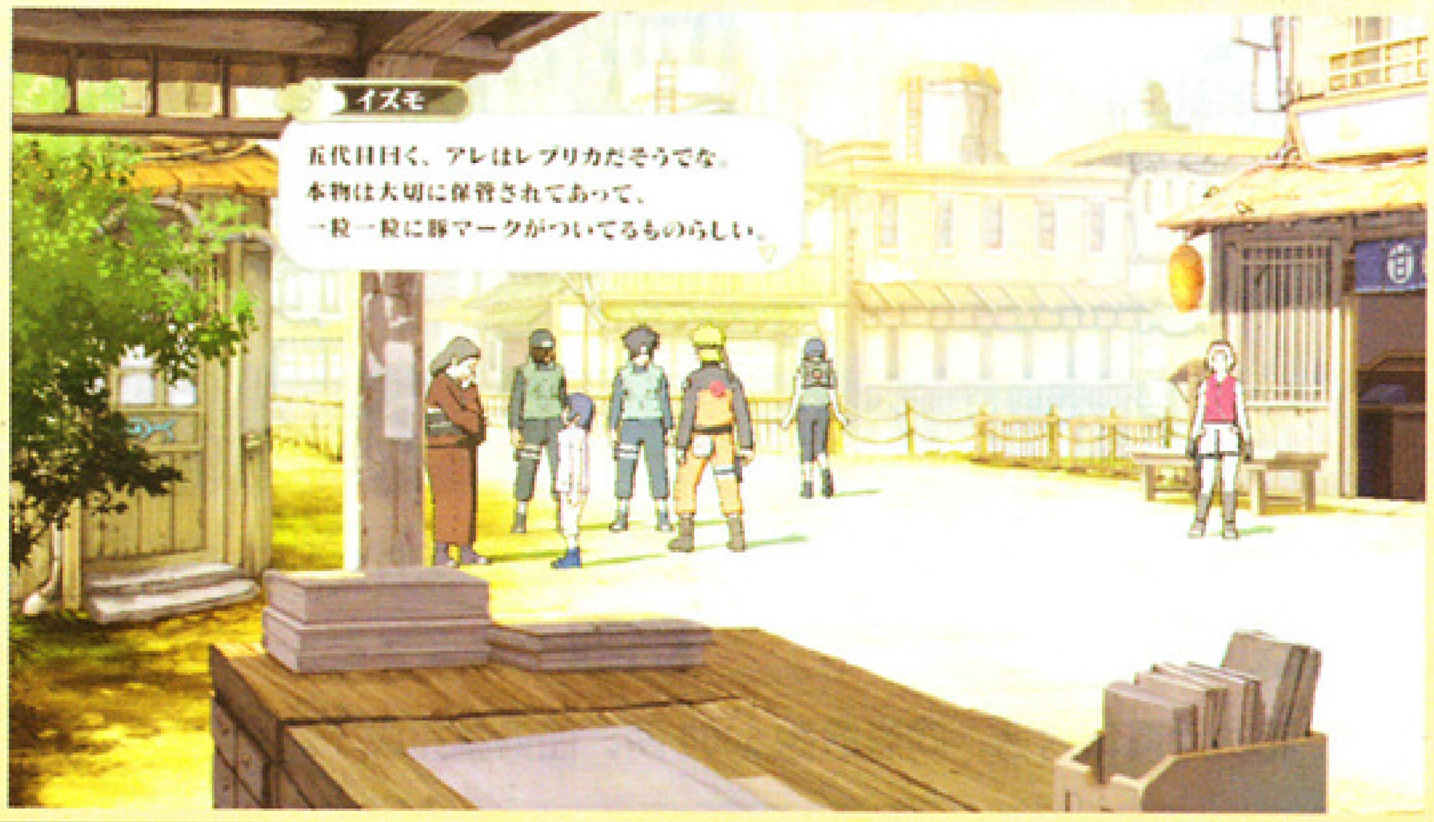
发生时间／条件 通关后／依赖 19 达成
委托人 见世物屋
委托场所 木叶大桥上
报酬 30000 两／黄金の腕轮 ×2

发生地点与第一次相同，而对战秀最终战的对手是纲手，还有大和和凯两大援护助阵。纲手的攻击距离短，选一些中远距离的组合能赢得比较轻松。（大和的友好度 +1）

依赖 21 爱用ペン探し

发生时间／条件 通关后／依赖 24 达成
委托人 纲手
委托场所 木叶街道
报酬 4000 两／怪力米 ×2

纲手喜欢用的笔弄丢了，鸣人帮着去找。在演习场附近出现了一些调查点，虽然找到了笔却不小心踩坏了。分别选择第 3 项“默っている”和“どうぐ屋に持っていく”，然后前往忍具店进行修理，不过要先找两件素材。“名工のペン先”在木叶食堂对面的茶几上面，而“名工のペン轴”在交信所里，修好笔之后交给纲手即可。（纲手的友好度 +1）



依赖 22 热血修业

发生时间／条件 通关后／依赖 23 达成 **委托人** 凯

委托场所 演习场周边 **报酬** 4000 两／梦见の实 ×1

任务内容是与凯班的三连战。第一战的对手是天天；第二战打的是宁次，援护为小李；第三战凯亲自出马。战前可以用伤药加体力，所以很简单。（宁次和凯的友好度各 +1）

依赖 23 连系修业

发生时间／条件 通关后／依赖 16 达成 **委托人** 井野

委托场所 演习场周边 **报酬** 5000 两／传说のクナイ ×2

与丁次和井野的修业练习，对手的援护回复速度很快，丁次呼叫井野援护会十分频繁，多用奥义来打。（丁次和井野的友好度各 +1）

依赖 24 誓いの花

发生时间／条件 通关后／依赖 22 达成 **委托人** 小樱

委托场所 木叶街道 **报酬** 5000 两／黄金の首饰り ×1

与小樱对话后去找失踪的小姑娘ミドリ，嗅觉灵感的牙会成为固定同伴，搜寻时他会给鸣人提示。往宇智波据点方向移动，就能发现ミドリ，与之对话后会自动回到木叶村。（牙的友好度 +1）

依赖 25 可怜花

发生时间／条件 通关后／依赖 19、21 达成 **委托人** 手鞠

委托场所 风影屋敷前 **报酬** 5000 两／トリモチ琥珀 ×1

与手鞠对话后，她会成为队伍中固定的同伴。在砂隐商店街会出现一个行商人，与之对话后会告知可怜花的相关情报。与手鞠一路前往北据点周边的一排地藏处，丁次与鹿丸突然出现，战胜他们后会直接回到砂隐。（手鞠和鹿丸的好感度各 +1）

依赖 26 十の试练

发生时间／条件 断章完成后 **委托人** 幻ジイ

委托场所 火影屋敷楼顶 **报酬** 0 两

应该说是游戏中最难的任务，但掌握方法的话取胜不成问题。玩家要应对的是十场附加各种不利条件的战斗，但不是连续战斗，打完一场之后可以去补给和存档。如果想打得轻松，可以把这个任务放到完成其他依赖和事件之后再处理，因为到了最后阶段，高级忍具和上等便当一大把，基本上可以抵消各种苛刻的战斗条件。忍具的话可自动使用替身术的“变わり身の巻物 · 改”和可封住对手查克拉的“チャクラ封じの札 · 改”都十分强力，此外最强爆炸物“起爆札 · 灭”和“起爆玉 · 灭”的威力也可以好好利用，可在对手倒地时近距离投出。便当的效果每场战斗只支持一个，推荐把攻击力提升到最大，打起来会轻松不少。这个任务看似没有报酬，但完成后可获得忍识札和通名，过程中的还能顺势得到大把奖金与 SP。

依赖 27 「ジャン BANG!」からの挑战状 · 其の壹

发生时间／条件 通关后 **委托人** サキよみの使者

委托场所 火影屋敷楼顶 **报酬** 5000 两

“ジャン BANG!”系列的四个任务是日文版本独有的，挑战的是四位日本《V-JUMP》杂志编辑最喜欢用的角色，不过难度只相当于普通级别。第一战的对手是小樱，援护是井野和雏田，三位女忍的攻击附带猛毒，不过中毒后减血的速度不算太快，保险一点的话可以吃个防毒的便当就 OK 了。胜利后可以获得一张「アッキーナ」の色纸。在看奥义、听音乐的收藏栏中会增加色纸项目，里面可以听 JUMP 的广播剧。

依赖 28 「ジャン BANG!」からの挑战状 · 其の贰

发生时间／条件 通关后／依赖 27 达成 **委托人** サキよみの使者

委托场所 宇智波据点 **报酬** 5000 两

第二战的对手是小李，援护是凯老师，其破防能力增加。一方面要全力进攻压制，一方面要善于用替身术和援护在被破防前脱出。胜利后可以获得「アメパイ」の色纸。

依赖 29 「ジャン BANG!」からの挑战状 · 其の参

发生时间／条件 通关后／依赖 28 达成 **委托人** サキよみの使者

委托场所 妙木山修业场 **报酬** 5000 两

第三战出场的是丁次，援护为鹿丸，我方依然有不利条件，那就是出战时体力减半。其实只要觉醒了一阵乱轰，体力上的劣势就基本没有了。胜利后获得「ザリパイ」の色纸。

依赖 30 「ジャン BANG!」からの挑战状 · 其の四

发生时间／条件 通关后／依赖 29 达成 **委托人** サキよみの使者

委托场所 雨隐之塔神之座 **报酬** 5000 两

最后一战的对手是佩恩，两个援护分别是鸣人和自来也。此战的要求是 40 秒内解决战斗，一般来说时间是足够了，保险一点就吃加攻击力的便当，带上加破防力的忍具，让电脑没办法龟缩防守，便可速杀。胜利后取得最后一张「ブック船长」の色纸。

事件 10 只传书鸟

在抓住第一只传书鸟之后，还有 9 只传书鸟可以抓，抓齐 10 只有成就。注意其中有两只需要在完成最终章之后才会出现。在交信所可以最多设定 5 只鸟帮你外出找道具，鸟儿们会根据自身特点寻找不同的道具。隔上一段时间和交信忍对话，就能回收这些道具了。

传书鸟名字	出现条件	出现地点	喜好的物品
ハト次郎	接受依赖 14	演习场	垃圾、高价物品、发光物
チュン助	完成依赖 14	木叶之森	液状物、食物素材
チュン子	完成依赖 14	静动之森	忍具素材
チュン吉	完成依赖 14	晓之据点	锐利物、液状物、食物素材
チュン坊	完成依赖 14	天地桥	液状物、食物素材
チュン太	完成依赖 14	死之森	石头、发光物
ハト雪	完成依赖 14	木叶之森	石头、高价物、发光物
カラ丸	完成依赖 14	静动之森	忍具素材、食物素材
カラ吉	完成依赖 14 和最终章	晓之据点	石头、蘑菇、食物素材
タカ助	完成依赖 14 和最终章	风之砂漠	石头、食物素材

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

事件 飞鸽传书

在抓到传书鸟的情况下，通信事件也同时被开启，只要友好度有1点或1点以上的同伴，且不在队伍当中，都会与鸣人写信联络感情。鸣人在给他们回信之后，每隔一段时间又会收到新的来信，就这样反复数次，直到没有回信选项时，就说明与该角色的回信事件已经完成了。通信的好处是回信内容令对方高兴的话，对方的友好度就会上升。由于本作提升同伴友好度的方法实在太简单了（详见友好事件部分），玩家没有必要去研究如何回复才能投其所好，以最快速度完成全角色的通信事件即可。另外，在完成依赖25之后，甘栗甘门前会出现卖书的行商人，书一共4本，可以刷场景后一起买下来，买下书之后会与特殊角色发生通信事件，以相同方法完成通信后，会在信中收到4件珍稀素材，用于高级忍具的合成，所以还请尽早完成。

购入书	通信对象	入手道具
ミドリの书	ミドリ	辉くリコリス
无幻城の书	花澄	ツリガネソウ
影法师の书	あおい	生命树の叶
月隐れの书	月乃	新月花

事件 友好事件

所谓“友好事件”是指在同伴友好度达到最高时，在特定的饮食场所发生的特殊事件。与同伴发生友好事件的基本条件是与该事件相关的角色友好度都已达到最高，再就是相关同伴不在队伍中。由于一个同伴可能在几个事件中出现，因此建议在触发友好事件时不带任何同伴，集中完成。提升好感度的方法有三个，一是完成特定的依赖，二是在通信事件中回信令对方高兴，但最快最直接的方法还是送礼。所有男性同伴只接受“忍术参考书”，在忍具店购买，而女性同伴只收鲜花，在井野的花店购买，每件都是1万两。友好事件一般要到游戏后期完成，此时金钱方面完全不缺，没必要省这点礼物钱。可以数一下总共还差多少好感度，买上足够的书和花，一口气把所有人的好感度都灌满，然后悠闲地去发生友好事件就行了。各同伴会在固定的位置等候，如果不在这个位置了，那说明已经去友好事件的发生地点了，具体参看两个表格即可。注意其中有3个事件是在砂隐村的砂肝亭发生的，而事件中的NPC角色没有好友度设定。友好事件完成后，不仅可以取得珍稀食物素材，还能够开启部分角色的援护类型，角色援护类型不再是固定的，而是三种都可以选择，这在对战中还是很有帮助的。

同伴	所在位置
卡卡西	木叶食堂附近的书店
小樱	甘栗甘前
佐井	一乐拉面附近
鹿丸	火影部屋楼下
丁次	烧肉Q前
井野	花店内
凯	分岔路右侧尽头
小李	和凯在一起
宁次	前往交信所的大街
天天	忍具店对面
志乃	木叶大桥上
牙	分岔路左边入口
雏田	交信所楼下
纲手	火影部屋内
大和	忍具店门口
我爱罗	风影屋敷屋顶
手鞠	我爱罗身边
堪九郎	砂隐忍具店左边

友好事件名称	发生地点	登场人物	报酬
乙女たちの愚痴大会	だんご屋	小樱、井野、天天	ロイヤル蜂蜜
テマリ先生	だんご屋	鹿丸、手鞠、木叶丸	命の砂肝
いのサイデート	だんご屋	佐井、井野	桃色の花弁
热血モリモリ烧肉大食い大会	烧肉Q	凯、小李、丁次	霜降りロース
真なる烧肉好きの男	烧肉Q	堪九郎、志乃	ステーキ
新生カカシ班の所惑	烧肉Q	大和、纲手	霜降りロース
无言の感谢	甘栗甘	纲手、静音	不眠のハーブ
说得のサイ	甘栗甘	佐井、宁次、雏田	甘い芋
ひみつのサクラ	甘栗甘	小樱、雏田	桃色の花弁
四者面谈	木ノ叶食堂	卡卡西、大和、伊鲁卡	ロイヤル蜂蜜
目立つということ	木ノ叶食堂	鹿丸、牙、志乃	气の卵
隐しメニュー	木ノ叶食堂	丁次、牙、小李	木ノ叶食堂绍介状
三姐弟の绊	砂肝亭	我爱罗、堪九郎、手鞠	铁釜
早食い胜负	砂肝亭	凯、卡卡西	不动破りの实
长所自慢の斗い	砂肝亭	我爱罗、宁次、天天	砂肝亭绍介状

数据资料

物语の记录

名称	对应物语	发生时期	入手场所
物语の记录 01	ナルト归乡	第一章	木ノ叶隐れの里 木ノ叶の门
物语の记录 02	スズ取り演习・壹	第一章	サバイバル演习场周边
物语の记录 03	スズ取り演习・贰	第一章	サバイバル演习场周边
物语の记录 04	シカマル再会	第二章	木ノ叶隐れの里 木ノ叶の门
物语の记录 05	久々のラーメン	第二章	木ノ叶隐れの里 ラーメン乐前
物语の记录 06	“晓”出现	第二章	砂隐れの里 风影の屋敷 屋顶
物语の记录 07	我爱罗とデイダラ・壹	第二章	砂隐れの里 风影の屋敷 屋顶
物语の记录 08	我爱罗とデイダラ・贰	第二章	砂隐れの里 风影の屋敷 屋顶
物语の记录 09	封印术・幻龙九封尽	第二章	砂隐れの里 风影の屋敷 屋顶
物语の记录 10	到着	第二章	“晓”のアジト
物语の记录 11	突入	第二章	“晓”のアジト
物语の记录 12	“晓”との对峙	第二章	“晓”のアジト
物语の记录 13	赤砂のサソリ・壹	第二章	“晓”のアジト
物语の记录 14	赤砂のサソリ・贰	第二章	“晓”のアジト
物语の记录 15	ナルトとデイダラ・壹	第二章	砂隐れの里 风影の屋敷 屋顶
物语の记录 16	ナルトとデイダラ・贰	第二章	砂隐れの里 风影の屋敷 屋顶
物语の记录 17	托される愿い	第二章	砂隐れの里 风影の屋敷 屋顶
物语の记录 18	木ノ叶と砂	第二章	砂隐れの里 风影の屋敷 屋顶
物语の记录 19	谜の忍・壹	第三章	木ノ叶隐れの里 木ノ叶の门
物语の记录 20	谜の忍・贰	第三章	木ノ叶隐れの里 木ノ叶の门
物语の记录 21	怒り	第三章	天地桥
物语の记录 22	ナルト暴走・壹	第三章	天地桥
物语の记录 23	ナルト暴走・贰	第三章	天地桥
物语の记录 24	ナルト暴走・参	第三章	天地桥
物语の记录 25	ナルト暴走・四	第三章	天地桥
物语の记录 26	廓庵入鄽垂手・壹	第三章	天地桥
物语の记录 27	廓庵入鄽垂手・贰	第三章	天地桥
物语の记录 28	廓庵入鄽垂手・参	第三章	天地桥
物语の记录 29	サイ・壹	第三章	大蛇丸のアジト
物语の记录 30	サイ・贰	第三章	大蛇丸のアジト
物语の记录 31	サイ・参	第三章	大蛇丸のアジト
物语の记录 32	再会の时・壹	第三章	大蛇丸のアジト
物语の记录 33	再会の时・贰	第三章	大蛇丸のアジト
物语の记录 34	谛めない心	第三章	木ノ叶隐れの里 火影の部屋 门前
物语の记录 35	二つの影	第四章	枯木の森 东アジト位置
物语の记录 36	飞段と角都・壹	第四章	枯木の森 东アジト位置
物语の记录 37	飞段と角都・贰	第四章	枯木の森 东アジト位置
物语の记录 38	飞段と角都・参	第四章	枯木の森 东アジト位置
物语の记录 39	アスマの死	第四章	枯木の森 东アジト位置
物语の记录 40	动き出す二人・壹	第四章	枯木の森 东アジト位置
物语の记录 41	动き出す二人・贰	第四章	枯木の森 东アジト位置
物语の记录 42	奇袭・壹	第四章	枯木の森 东アジト位置
物语の记录 43	奇袭・贰	第四章	枯木の森 中央
物语の记录 44	五つの心脏・壹	第四章	枯木の森 中央
物语の记录 45	五つの心脏・贰	第四章	枯木の森 中央
物语の记录 46	救援	第四章	枯木の森 中央
物语の记录 47	诘め将棋・壹	第四章	枯木の森 中央
物语の记录 48	诘め将棋・贰	第四章	枯木の森 中央
物语の记录 49	ナルトの新术・壹	第四章	枯木の森 死の森方向
物语の记录 50	ナルトの新术・贰	第四章	枯木の森 死の森方向
物语の记录 51	“玉”の答・壹	第四章	木ノ叶隐れの里 木ノ叶の门
物语の记录 52	“玉”の答・贰	第四章	木ノ叶隐れの里 木ノ叶の门
物语の记录 53	ナルトと自来也	第四章	木ノ叶隐れの里 ラーメン乐前
物语の记录 54	暗の刃	第五章	大蛇丸のアジト内部
物语の记录 55	非情の里切り・壹	第五章	大蛇丸のアジト内部
物语の记录 56	非情の里切り・贰	第五章	大蛇丸のアジト内部
物语の记录 57	非情の里切り・参	第五章	大蛇丸のアジト内部
物语の记录 58	非情の里切り・四	第五章	大蛇丸のアジト内部
物语の记录 59	“蛇”结成	第五章	静动の森 木ノ叶の森方向
物语の记录 60	动く“晓”	第五章	静动の森 木ノ叶の森方向
物语の记录 61	サスケと“晓”・壹	第五章	静动の森 木ノ叶の森方向
物语の记录 62	サスケと“晓”・贰	第五章	静动の森 木ノ叶の森方向
物语の记录 63	サスケと“晓”・参	第五章	静动の森 中央
物语の记录 64	サスケの存在・壹	第五章	静动の森 中央
物语の记录 65	サスケの存在・贰	第五章	静动の森 中央

名称	对应物语	发生时期	入手场所
物语の记录 66	邂逅 · 壹	第六章	静动の森 中央
物语の记录 67	邂逅 · 贰	第六章	静动の森 中央
物语の记录 68	うちはイタチ · 壹	第六章	うちはのアジト 最深处
物语の记录 69	うちはイタチ · 贰	第六章	うちはのアジト 最深处
物语の记录 70	兄と弟	第六章	うちはのアジト 最深处
物语の记录 71	雨隐れの神	最终章	雨隐れの里 内部
物语の记录 72	ありし日の思い出 · 壹	最终章	雨隐れの里 内部
物语の记录 73	ありし日の思い出 · 贰	最终章	雨隐れの里 内部
物语の记录 74	ありし日の思い出 · 参	最终章	雨隐れの里 内部
物语の记录 75	ありし日の思い出 · 四	最终章	雨隐れの里 内部
物语の记录 76	小南 · 壹	最终章	雨隐れの里 内部
物语の记录 77	小南 · 贰	最终章	雨隐れの里 内部
物语の记录 78	自来也豪杰物语 · 壹	最终章	雨隐れの里 内部
物语の记录 79	自来也豪杰物语 · 贰	最终章	雨隐れの里 内部
物语の记录 80	自来也豪杰物语 · 参	最终章	雨隐れの里 内部
物语の记录 81	ナルトの泪 · 壹	最终章	雨隐れの里 内部
物语の记录 82	ナルトの泪 · 贰	最终章	雨隐れの里 内部
物语の记录 83	ナルトの泪 · 参	最终章	雨隐れの里 内部
物语の记录 84	立ち上がる者	通关后	木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋外台阶
物语の记录 85	ペイン袭来 · 壹	通关后	木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋外台阶
物语の记录 86	ペイン袭来 · 贰	通关后	木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋外台阶
物语の记录 87	カカシとペイン · 壹	通关后	木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋外台阶
物语の记录 88	カカシとペイン · 贰	通关后	木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋外台阶
物语の记录 89	カカシとペイン · 参	通关后	木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶
物语の记录 90	もう一人の"晓" · 壹	通关后	木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶
物语の记录 91	もう一人の"晓" · 贰	通关后	木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶
物语の记录 92	火影として · 壹	通关后	木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶
物语の记录 93	火影として · 贰	通关后	木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶
物语の记录 94	ナルトとペイン · 壹	通关后	木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶
物语の记录 95	ナルトとペイン · 贰	通关后	木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶
物语の记录 96	ナルトとペイン · 参	通关后	木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶
物语の记录 97	ナルトとペイン · 四	通关后	木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶
物语の记录 98	ナルトとペイン · 五	通关后	木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶
物语の记录 99	光	通关后	木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶
物语の记录 100	英雄	通关后	木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶
物语の记录 101	マダラの依赖 · 壹	断章	静动の森 中央
物语の记录 102	マダラの依赖 · 贰	断章	静动の森 中央
物语の记录 103	八尾の男 · 壹	断章	静动の森 中央
物语の记录 104	八尾の男 · 贰	断章	静动の森 "晓"のアジト方向
物语の记录 105	八尾の男 · 参	断章	静动の森 "晓"のアジト方向
物语の记录 106	复仇の道 · 壹	断章	静动の森 "晓"のアジト方向
物语の记录 107	复仇の道 · 贰	断章	静动の森 "晓"のアジト方向
物语の记录 108	复仇の道 · 参	断章	"晓"のアジト

激斗の记录

名称	对应战斗	发生时期	入手场所
激斗の记录 01	准备运动	序章	木ノ叶街道
激斗の记录 02	スズ取り演习	序章	サバイバル演习场周边
激斗の记录 03	砂瀑と芸爆	第一章	砂隐れの里 风影の屋敷 屋顶
激斗の记录 04	雾の怪人再び	第一章	木ノ叶の森 中央
激斗の记录 05	珍兽と怪人	第一章	木ノ叶の森 中央
激斗の记录 06	写轮眼の斗い	第一章	静动の森 中央
激斗の记录 07	镜面袭者の术 · 其の壹	第一章	静动の森 中央
激斗の记录 08	镜面袭者の术 · 其の贰	第一章	"晓"のアジト
激斗の记录 09	サクラ舞う	第二章	"晓"のアジト
激斗の记录 10	风影夺还战	第二章	静动の森 中央
激斗の记录 11	再会の手合わせ	第二章	サバイバル演习场周边
激斗の记录 12	谜の强袭	第二章	木ノ叶隐れの里 火影の部屋 门前
激斗の记录 13	シュミレーション	第二章	木ノ叶の森 中央
激斗の记录 14	禁断の激昂	第二章	天地桥
激斗の记录 15	ヤマトの能力	第二章	天地桥
激斗の记录 16	系がりの力	第二章	大蛇丸のアジト
激斗の记录 17	医疗忍者の斗い	第三章	大蛇丸のアジト
激斗の记录 18	亲友との决斗	第三章	大蛇丸のアジト 最深处
激斗の记录 19	性质见极め	第三章	サバイバル演习场周边
激斗の记录 20	风の手ほどき	第三章	サバイバル演习场周边
激斗の记录 21	迫り来る"晓"	第三章	死の森
激斗の记录 22	时间稼ぎ	第三章	死の森
激斗の记录 23	修业大诘め	第三章	サバイバル演习场周边
激斗の记录 24	吊い合战	第四章	枯木の森 中央
激斗の记录 25	数多の性质	第四章	枯木の森 中央
激斗の记录 26	火の意志を悬けて	第四章	枯木の森 中央
激斗の记录 27	疾风怒涛	第四章	枯木の森 中央
激斗の记录 28	凌驾する者	第四章	大蛇丸のアジト 最深处
激斗の记录 29	立场决する一战	第四章	枯木の森
激斗の记录 30	结界に生れし者	第四章	南アジト 海岸
激斗の记录 31	暴走する咒印	第四章	北アジト 门前
激斗の记录 32	冲动一闪	第四章	北アジト 门前
激斗の记录 33	"蛇"の进攻	第五章	静动の森 中央
激斗の记录 34	芸术大爆发	第五章	静动の森 中央
激斗の记录 35	导かれし因缘	第五章	天地桥
激斗の记录 36	雾隐れの者たち	第五章	うちはのアジト うちは街道
激斗の记录 37	うちはの二人	第六章	うちはのアジト 最深处
激斗の记录 38	修业の一幕	第六章	木ノ叶の森
激斗の记录 39	师弟别つ时	第六章	雨隐れの里 雨隐れの塔 神の座
激斗の记录 40	仙神の斗い	第六章	雨隐れの里 雨隐れの塔 神の座
激斗の记录 41	仙术修行 · 其の壹	最终章	妙木山 修业场
激斗の记录 42	仙术修行 · 其の贰	最终章	妙木山 修业场
激斗の记录 43	强袭のペイン	最终章	木ノ叶隐れの里 交信所
激斗の记录 44	ペインの能力	最终章	木ノ叶隐れの里 道场前
激斗の记录 45	无慈悲なる天使	最终章	木ノ叶隐れの里 火影の部屋 门前
激斗の记录 46	火の影を背负う者	最终章	木ノ叶隐れの里 火影の部屋
激斗の记录 47	惊天动地	通关后	木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶
激斗の记录 48	八尾の力	断章	静动の森 中央
激斗の记录 49	天地穿つ刚角	断章	静动の森 中央

记忆の结晶

名称	对应记忆	入手场所
记忆の结晶 01	九尾传承	木ノ叶隐れの里 火影の部屋
记忆の结晶 02	スズ取り演习	木ノ叶隐れの里 道场前
记忆の结晶 03	咒印の锁	木ノ叶隐れの里 木ノ叶の门
记忆の结晶 04	千鸟 VS 绝对防御	サバイバル演习场周边
记忆の结晶 05	木ノ叶崩し始まる	木ノ叶の森 中央
记忆の结晶 06	三代目の最期	风の砂漠 中央
记忆の结晶 07	うずまきナルト忍法帐	静动の森 中央
记忆の结晶 08	大切なもの	"晓"のアジト
记忆の结晶 09	憎恶の邂逅	天地桥
记忆の结晶 10	忍の本质	大蛇丸のアジト 最深处
记忆の结晶 11	别离	死の森
记忆の结晶 12	禁断の力	枯木の森 中央
记忆の结晶 13	别れの日	うちはのアジト 最深处
记忆の结晶 14	决意	雨隐れの里 雨隐れの塔 神の座
记忆の结晶 15	新たなる旅立ち	妙木山 修业场

换金道具

名称	稀有度	卖出价格	主要入手方法
空き缶	1	10 两	捡取
空きピン	1	20 两	捡取
ぱちんこ玉	1	40 两	捡取
メダル	1	50 两	捡取
ガラス玉	1	80 两	捡取
古钱	1	100 两	捡取
メノウ	2	200 两	捡取
小判	2	300 两	捡取
水晶	2	500 两	捡取
ヒスイ	2	600 两	捡取
砂金	2	800 两	捡取
大判	3	1000 两	战斗、捡取、依赖 03
宝石	3	1200 两	战斗、捡取
水晶玉	3	2000 两	战斗、捡取
ヒスイの假面	3	5000 两	战斗、捡取、依赖 19
黄金の腕轮	4	8000 两	战斗、捡取、依赖 20
黄金の首饰り	4	15000 两	战斗、捡取、依赖 24
大当たりの宝くじ	5	50000 两	捡取

战斗道具

名称	贩卖价格	持有数	效果	最早获得时机	必要素材
ラーメン	–	1	回复 30% 查克拉	鸣人初期装备	–
兵粮丸	3000 两	2	10 秒内攻击力上升 30%	序章	元气の种 ×3、シャッキリハーブ ×3、忍の丸药 ×3
大玉兵粮丸	10000 两	2	15 秒内攻击力上升 30%	第四章	元气の实 ×3、特药ハーブ ×3、忍の丸药 ×5
亀甲丸	3000 两	2	10 秒内防御力上升 20%	序章	坚牢の种 ×3、シャッキリハーブ ×3、忍の丸药 ×3
大玉亀甲丸	10000 两	2	15 秒内防御力上升 20%	第四章	坚牢の实 ×3、特药ハーブ ×3、忍の丸药 ×5
飞脚丸	–	2	10 秒内移动速度上升 30%	依赖 02	疾风の种 ×3、シャッキリハーブ ×3、忍の丸药 ×3
大玉飞脚丸	15000 两	2	15 秒内移动速度上升 30%	第四章	疾风の实 ×3、特药ハーブ ×3、忍の丸药 ×5
变わり身の卷物	100000 两	10	秒不消费查克拉自动发动替身术	最终章	ハガクレの叶 ×1、身代わり丸太 ×1、忍の卷物 ×1
变わり身の卷物・改	300000 两	1	15 秒不消费查克拉自动发动替身术	通关后	ハガクレの枝 ×1、身代わり人形 ×1、忍の卷物 ×5
力饼	3000 两	2	20 秒内令敌人崩防速度变为 1.5 倍	第二章	力米 ×3、绮丽な雫 ×3、元气の种 ×3
大入り力饼	5000 两	2	30 秒内令敌人崩防速度变为 1.5 倍	第四章	力米 ×5、神秘な雫 ×5、元气の实 ×5
怪力饼	8000 两	2	20 秒内令对手崩防速度变为 2.5 倍	第六章	怪力米 ×3、绮丽な雫 ×5、元气の种 ×5
大入り怪力饼	15000 两	2	30 秒内令敌人崩防速度变为 2.5 倍	通关后	怪力米 ×5、神秘な雫 ×5、元气の实 ×5
脱力の札	3000 两	2	命中后对手 10 秒内攻击力下降 20%	序章	气だるさの种 ×3、粗末な墨 ×3、忍の札 ×3
脱力の札・改	8000 两	2	命中后对手 15 秒内攻击力下降 20%	第四章	气だるさの实 ×3、素质な墨 ×3、忍の札 ×3
无力の札	15000 两	2	命中后对手 10 秒内攻击力下降 40%	第六章	无力气の种 ×1、良质な墨 ×3、忍の札 ×5
无力の札・改	30000 两	2	命中后对手 15 秒内攻击力下降 40%	通关后	无力气の实 ×1、奇迹な墨 ×1、忍の札 ×5
防御崩しの札	3000 两	2	命中后对手 10 秒内防御力下降 20%	序章	铠通しの矢尻 ×3、粗末な墨 ×3、忍の札 ×3
防御崩しの札・改	8000 两	2	命中后对手 15 秒内防御力下降 20%	第四章	铠通しの矢尻 ×3、素质な墨 ×3、忍の札 ×3
防御破りの札	15000 两	2	命中后对手 10 秒内防御力下降 40%	第六章	铠破りの矢尻 ×1、良质な墨 ×3、忍の札 ×5
防御破りの札・改	30000 两	2	命中后对手 15 秒内防御力下降 40%	通关后	铠破りの矢尻 ×1、奇迹な墨 ×1、忍の札 ×5
钝足の札	4000 两	2	命中后对手 10 秒内移动速度下降 20%	序章	ネバネバ树液 ×3、粗末な墨 ×3、忍の札 ×3
钝足の札・改	10000 两	2	命中后对手 15 秒内移动速度下降 20%	第四章	ネバネバ琥珀 ×3、素质な墨 ×3、忍の札 ×3
失速の札	20000 两	2	命中后对手 10 秒内移动速度下降 40%	第六章	トリモチ树液 ×1、良质な墨 ×3、忍の札 ×5
失速の札・改	40000 两	2	命中后对手 15 秒内移动速度下降 40%	通关后	トリモチ琥珀 ×1、奇迹な墨 ×1、忍の札 ×5
毒气の札	12000 两	2	命中后对手 5 秒内进入中毒状态	序章	毒の种 ×3、粗末な墨 ×3、忍の札 ×3
毒气の札・改	20000 两	2	命中后对手 15 秒内进入中毒状态	第五章	毒蜂の针 ×3、素质な墨 ×3、忍の札 ×3
猛毒の札	30000 两	1	命中后对手 5 秒内进入猛毒状态	最终章	猛毒球根 ×1、良质な墨 ×3、忍の札 ×5
猛毒の札・改	50000 两	1	命中后对手 15 秒内进入猛毒状态	通关后	マムシの牙 ×1、奇迹な墨 ×2、忍の札 ×5
まどろみの札	20000 两	1	命中后对手 3 秒内进入睡眠状态	序章	梦见の种 ×3、粗末な墨 ×3、忍の札 ×3
まどろみの札・改	60000 两	1	命中后对手 8 秒内进入睡眠状态	通关后	梦见の实 ×1、ツリガネソウ ×1、新月花 ×1
チャクラ封じの札	–	1	命中后对手 10 秒内进入查克拉封印状态	依赖 09	–
チャクラ封じの札・改	200000 两	1	命中后对手 15 秒内进入查克拉封印状态	通关后	封じの水晶 ×1、辉くのリコリス ×1、生命树の叶 ×1
落式クナイ	3000 两	3	由空中定时飞出小威力的苦无	第二章	浮游の薄羽根 ×3、古びたクライ ×3、黑金 ×3
落式クナイ・刚	5000 两	2	由空中定时飞出中威力的苦无	第四章	浮游の羽根 ×1、历战のクライ ×1、金刚石 ×1
落式クナイ・灭	15000 两	1	由空中定时飞出大威力的苦无	第六章	浮游の风切り羽根 ×1、传说のクライ ×3、阴阳石 ×1
炸裂クナイ	5000 两	3	由地面定时飞出小威力的苦无	第二章	カヤクダケ ×3、古びたクライ ×3、黑金 ×3
炸裂クナイ・刚	15000 两	2	由地面定时飞出中威力的苦无	第四章	サクレッタケ ×1、历战のクライ ×3、金刚石 ×1
炸裂クナイ・灭	35000 两	1	由地面定时飞出中威力的苦无	第六章	バクレッタケ ×1、传说のクライ ×1、阴阳石 ×1
起爆札	–	3	命中或定时引爆的小威力爆炸符	序章剧情	–
起爆札・刚	20000 两	2	命中或定时引爆的中威力爆炸符	第五章	サクレッタケ ×2、高级虾蟆油 ×3、忍の札 ×3
起爆札・灭	40000 两	1	命中或定时引爆的大威力爆炸符	最终章	バクレッタケ ×2、最高级虾蟆油 ×1、忍の札 ×5
起爆玉	8000 两	3	命中或定时引爆的小威力爆炸球	第三章	カヤクダケ ×3、虾蟆油 ×3、がらんどうの实 ×3
起爆玉・刚	20000 两	2	命中或定时引爆的中威力爆炸球	第五章	サクレッタケ ×2、高级虾蟆油 ×3、がらんどうの实 ×3
起爆玉・灭	40000 两	1	命中或定时引爆的大威力爆炸球	最终章	バクレッタケ ×2、最高级虾蟆油 ×3、がらんどうの实 ×5
迅雷クナイ	12000 两	1	刺向地面的苦无引发 1 秒钟的电击	第三章	シビレタケ ×3、古びたクライ ×3、黑金 ×3
迅雷クナイ・刚	30000 两	1	刺向地面的苦无引发 3 秒钟的电击	第五章	痹れ蜂の针 ×1、历战のクライ ×3、金刚石 ×2
迅雷クナイ・灭	50000 两	1	刺向地面的苦无引发 8 秒钟的电击	最终章	电气ナマズのヒゲ ×1、传说のクライ ×2、阴阳石 ×2

便当

名称	贩卖价格	贩卖店	效果	最早获得时机	必要素材
カルビ弁当	500 两	烧肉 Q	下一场战斗中攻击力上升 10%	–	–
ロース弁当	800 两	烧肉 Q	下一场战斗中攻击力上升 20%	序章	ロース ×1、玉ねぎ ×1、ゴマ ×1
タン盐弁当	1200 两	烧肉 Q	下一场战斗中攻击力上升 30%	第六章	牛タン ×1、玉ねぎ ×2、岩盐 ×2
上カルビ弁当	1500 两	烧肉 Q	下一场战斗中攻击力上升 50%	第六章	霜降りカルビ ×1、ピーマン ×2、岩盐 ×2
上ロース弁当	2500 两	烧肉 Q	下一场战斗中攻击力上升 70%	最终章	霜降りロース ×1、ニンジン ×3、ゴマ ×3
极上ステーキ弁当	4000 两	烧肉 Q	下一场战斗中攻击力上升 100%	通关后	ステーキ ×1、バリウマタケ ×3、黑胡椒 ×3
のり弁当	500 两	木ノ叶食堂	下一场战斗中防御力上升 10%	–	
野菜炒め弁当	800 两	木ノ叶食堂	下一场战斗中防御力上升 20%	序章	玉ねぎ ×1、ピーマン ×1、ニンジン ×1
から扬げ弁当	1200 两	木ノ叶食堂	下一场战斗中防御力上升 30%	第六章	鸡肉 ×2、岩盐 ×2、ゴマ ×2
ハンバーグ弁当	1500 两	木ノ叶食堂	下一场战斗中防御力上升 50%	第六章	鸡肉 ×2、霜降りカルビ ×2、白い卵 ×2
スペシャル弁当	2500 两	木ノ叶食堂	下一场战斗中防御力上升 70%	最终章	霜降りロース ×1、大物の鱼 ×3、バリウマタケ ×3
木ノ叶隐れ弁当	4000 两	木ノ叶食堂	下一场战斗中防御力上升 100%	通关后	木ノ叶食堂绍介状 ×1、秘密レシピ・壹 ×1、秘密レシピ・贰 ×1
おしるこセット	1000 两	甘栗甘	下一场战斗中查克拉回复速度上升 20%	–	–
わらびもちセット	800 两	甘栗甘	下一场战斗中查克拉消耗量下降 10%	序章	花の蜜 ×1、わらび ×1、大豆 ×1
ようかんセット	1800 两	甘栗甘	下一场战斗中查克拉回复速度上升 50%	第六章	花の蜜 ×2、蜂蜜 ×2、あずき ×2
だいふくセット	1400 两	甘栗甘	下一场战斗中查克拉消耗量下降 20%	第六章	甘栗 ×2、あずき ×2、大豆 ×2

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

名称	贩卖价格	贩卖店	效果	最早获得时机	必要素材
きんつばセット	2600 两	甘栗甘	下一场战斗中查克拉回复速度上升 70%	最终章	蜂蜜 ×2、甘い芋 ×1、小麦 ×3
高级お果子セット	2000 两	甘栗	下一场战斗中查克拉消耗量下降 30%	通关后	ロイヤル蜂蜜 ×1、白い卵 ×3、甘栗 ×3
しらたまセット	500 两	だんご屋	下一场战斗中支援攻击力上升	–	–
みたれしセット	700 两	だんご屋	下一场战斗中支援槽回复速度上升	序章	大豆 ×1、花の蜜 ×1、小麦 ×1
ゴマたまセット	1000 两	だんご屋	下一场战斗中团队槽上升率提高	第六章	ゴマ ×2、花の蜜 ×2、小麦 ×2
草もちセット	1200 两	だんご屋	下一场战斗中支援攻击力大幅上升	第六章	ヨモギ ×2、蜂蜜 ×2、小麦 ×2
樱もちセット	1600 两	だんご屋	下一场战斗中支援槽回复速度大幅上升	最终章	桃色の花弁 ×1、蜂蜜 ×3、小麦 ×3
三色だまセット	2500 两	だんご屋	下一场战斗中团队槽上升率大幅提高	通关后	ヨモギ ×3、桃色の花弁 ×1、ロイヤル蜂蜜 ×1
野菜づくし弁当	1500 两	砂肝亭	下一场战斗中不会中毒	–	–
茸づくし弁当	1500 两	砂肝亭	下一场战斗中不会中麻痹	第三章	バリウマタケ ×3、黑胡椒 ×3、不动破りの实 ×1
焼き鱼弁当	1500 两	砂肝亭	下一场战斗中不会中睡眠	第六章	小物の鱼 ×3、岩盐 ×3、不眠のハーブ ×1
煮鱼弁当	2000 两	砂肝亭	下一场战斗中不会中封印	第六章	大物の鱼 ×3、わらび ×3、气の卵 ×1
釜めし弁当	5000 两	砂肝亭	下一场战斗中不会被崩防	最终章	铁釜 ×1、大物の鱼 ×3、小物の鱼 ×3
砂御膳弁当	10000 两	砂肝亭	下一场战斗中不会中任何不利状态	通关后	砂肝亭绍介状 ×1、重镇の证 ×1、命の砂肝 ×1

其他道具

名称	贩卖价格	解锁章节	效果
高速移动の卷物	3000 两	通关后	瞬间移动至以前到访过的场景
伤药	300 两	序章	我方全员体力回复 20%
高级伤药	600 两	第三章	我方全员体力回复 50%
最高级伤药	1000 两	第五章	我方全员体力回复 100%
美しい花束	10000 两	第三章	使女性角色友好度提升的礼物
忍术参考书	10000 两	序章	使男性角色友好度提升的礼物

素材

名称	稀有度	卖出价格	主要获得方法
元气の种	1	60 两	战斗、捡取
元气の实	3	160 两	战斗、捡取
坚牢の种	1	60 两	战斗、捡取
坚牢の实	3	180 两	战斗、捡取
疾风の种	1	60 两	捡取
疾风の实	3	180 两	战斗、捡取
シャッキリハーブ	2	150 两	战斗、捡取
特药ハーブ	3	210 两	战斗、捡取
ハガクレの叶	4	–	回收诅咒人形
ハガクレの枝	5	–	依赖 13
身代わり丸太	4	–	回收诅咒人形
身代わり人形	5	–	回收诅咒人形
力米	2	120 两	战斗、捡取
怪力米	4	360 两	战斗、捡取
气だるさの种	2	110 两	战斗、捡取
气だるさの实	3	200 两	战斗、捡取
无力气の种	4	–	依赖 15
无力气の实	5	–	依赖 13
铠通しの矢尻	2	150 两	战斗、捡取
铠通しの弓矢	3	250 两	战斗、捡取
铠破りの矢尻	4	–	依赖 16
铠破りの弓矢	5	–	依赖 13
古びたクライ	2	140 两	战斗、捡取
历战のクライ	3	240 两	战斗、捡取
传说のクライ	4	500 两	战斗、捡取、依赖 23
ネバネバ树液	2	100 两	战斗、捡取
ネバネバ琥珀	3	260 两	战斗、捡取
トリモチ树液	4	–	依赖 08
トリモチ琥珀	5	–	依赖 25
毒の种	2	120 两	战斗、捡取
毒蜂の针	3	170 两	战斗、捡取
猛毒球根	4	–	回收诅咒人形
マムシの牙	5	–	战斗
梦见の种	2	120 两	战斗、捡取
梦见の实	4	–	依赖 22
封じの水晶	5	–	依赖 09、回收诅咒人形
浮游の薄羽根	2	110 两	战斗、捡取
浮游の羽根	3	160 两	战斗、捡取
浮游の风切り羽根	4	–	回收诅咒人形
黑金	2	140 两	战斗、捡取
金刚石	4	580 两	战斗、捡取、依赖 13、18
阴阳石	5	800 两	战斗、捡取、依赖 13
カヤクダケ	2	110 两	战斗、捡取
サクレツタケ	4	420 两	战斗、捡取、依赖 17

名称	稀有度	卖出价格	主要获得方法
バクレツタケ	5	620 两	战斗、捡取、依赖 13
シビレタケ	3	230 两	战斗、捡取
痹れ蜂の针	4	–	依赖 05
电气ナマズのヒゲ	5	–	回收诅咒人形
忍の丸药	1	80 两	战斗、捡取
忍の卷物	1	120 两	战斗、捡取
忍の札	1	100 两	战斗、捡取
がらんどうの实	2	100 两	战斗、捡取
绮丽な雫	1	50 两	战斗、捡取
神秘な雫	3	210 两	战斗、捡取
粗末な墨	1	70 两	战斗、捡取
素质な墨	2	120 两	战斗、捡取
良质な墨	3	240 两	战斗、捡取
奇迹な墨	4	400 两	战斗、捡取、依赖 07
虾蟆油	2	130 两	战斗、捡取
高级虾蟆油	3	260 两	战斗、捡取
最高级虾蟆油	4	450 两	战斗、捡取、依赖 04
辉くのリコリス	5	–	和ミドリ的书信
ツリガネソウ	5	–	和花澄的书信
生命树の叶	5	–	和あおい的书信
新月花	5	–	和月乃的书信
ロース	2	300 两	捡取、回收诅咒人形
牛タン	2	400 两	捡取、回收诅咒人形
霜降りカルビ	3	500 两	捡取、回收诅咒人形
霜降りロース	4	–	友好事件
ステーキ	5	–	友好事件
鸡肉	2	280 两	捡取、回收诅咒人形
命の砂肝	5	–	友好事件
小物の鱼	2	250 两	捡取
大物の鱼	3	450 两	捡取、回收诅咒人形
玉ねぎ	1	100 两	捡取、回收诅咒人形
ピーマン	1	120 两	捡取
ニンジン	2	200 两	捡取、回收诅咒人形
バリウマタケ	3	420 两	捡取、回收诅咒人形
岩盐	2	220 两	捡取、回收诅咒人形
黑胡椒	3	350 两	捡取
花の蜜	2	180 两	捡取
蜂蜜	3	340 两	捡取、回收诅咒人形
ロイヤル蜂蜜	5	–	友好事件
ゴマ	1	50 两	捡取、回收诅咒人形
わらび	2	160 两	捡取、回收诅咒人形
ヨモギ	3	320 两	捡取、回收诅咒人形
桃色の花弁	4	–	友好事件
大豆	1	80 两	捡取、回收诅咒人形
あずき	2	170 两	捡取、回收诅咒人形
小麦	2	210 两	捡取
甘栗	3	320 两	捡取、回收诅咒人形
甘い芋	4	–	友好事件
白い卵	3	380 两	捡取、回收诅咒人形
气の卵	4	–	友好事件
不动破りの实	4	–	友好事件
不眠のハーブ	4	–	友好事件
铁釜	4	–	友好事件
木ノ叶食堂绍介状	5	–	友好事件
秘密レシピ・壹	5	–	战斗
秘密レシピ・贰	5	–	战斗
砂肝亭绍介状	5	–	友好事件
重镇の证	5	–	战斗

文 阳光成员 光之虹 编 纱迦 美编 NINA

成就犯们喜闻乐见的《电锯惊魂》又来了！不过这回游戏可算不上成就神作了。但也正是因为这个原因，能让我们静下心来好好体验一下游戏。平心而论，本作还算一个合格的恐怖游戏，如果你是原作的FAN，那就更没有理由错过了。本文在介绍具体攻关过程的同时，也会注重成就相关的要素，力求让各位在最短的时间内圆满！当然如果你不是成就犯，又不想丧失游戏乐趣，那一周目时还是跟着自己的感觉走比较好。废话不说了，直接上攻略！

电锯惊魂II	Konami	动作冒险
X360 Saw II: Flesh & Blood		美版
2010年10月19日	1人	59.99美元
无对应周边		

全收集流程攻略

说明：本游戏有两个难度：普通和疯狂（INSANE），一开始就能选择疯狂难度，但由于此游戏必须两个难度各通一遍才能全成就，所以推荐大家先打普通难度。本流程攻略以普通为主，疯狂难度下的不同之处也会指出。另外在每一章的流程最后会附上相关收集和该章可以取得的成就，大家不要错过了。（注：如果按照本攻略来进行收集的话，途中还会多解一些收集相关的成就，这部分成就未算在流程相关成就这个部分内，大家可以跳至本文的最后部分来对照。）

第一章

1. 开篇剧情结束后，按照身后的电视提示按键连点把刀插到眼睛处，控制左摇杆划开眼睛。此处可以解开15点成就：Would You Like To Play A Game?

2. 来到身后房间，机关门右侧有块镜子，利用镜子看印在自己身上的提示再按照提示旋转机关打开铁门。此处操作快的话可以解开15点成就：Tumbler。（注：疯狂难度下还有15点成就Forced Perspective在此处解开。）

3. 进屋子得到手电，按Y键向左侧有红色字的地方照一会然后关闭手电。就会看到夜光的数字573，这组数字是用提示开锁的。

4. 开门进屋，跳过塌下去的地板，桌子上面放着一根铁棒，拿起后撬开左边的墙。

5. 经过一条小巷来到一间屋子里。医药箱处得到钉子和药，用得到的钉子打开上锁的门。用钉子开门处如果没按RT减缓钉子的前进速度打开锁头可以解开15点成就：Smooth Criminal。如果钉子撞上了机关也没事，只要一口气通过机关就能解开成就。

（注：疯狂难度下还有15点成就Master Thief在此处解开，只不过门锁变成了4道。）

6. 穿过几个房间后来到一片空地处，打开电梯门会迎来第一场和刺头男的战斗。按RB可以跑，按下电梯开关然后站在电梯旁边，等刺头男冲过来的时候躲开他，刺头男就会直接冲下电梯摔死。刺头男死掉就能解开15点成就：Battering Ram。

7. 杀死刺头男后左侧的门自动打开，进入后在左手边红色的房间拿到开关。来到铁门机关处连接磁铁电路即可，红色和黄色的磁铁不能同色相连，LT左转，RT右转。此处电路连接可以解开15点成就：Electrician。（注：疯狂难度下的15点成就Jury Rig也在此处可以解开，操作和简单一样。）

8. 进房间后推小车前进到固定点。直走发生剧情，选择走过独木桥或者被墙挤死，这影响到最后的2个结局，如果要拿全成就的话，两次游戏就得作出不同的选择，不过初次游戏的人多半是走不过去的，大家也不用强求，未来多的是机会来磨练你走独木桥的本事……过桥之后第一章结束。

第一章收集要素

拼图 1/25： 第一块拼图在独眼男经过一条长长的巷子后，进入到一个屋子，屋子里有第一个存档录音机，录音机对面的椅子上就放着第一块拼图。

娃娃 1/7： 打倒第一个刺头男后，我们进入一个大屋子，向左走能打开两个房间，里面的颜色分别是红色和绿色，屋子里各有 2 个挂钟，在绿色的房间可以看到娃娃在蓝色的房间里，在有小推车的屋子后面有密码的房门里，密码分别对应 3 种颜色，就是之前在房间看到的挂表的点数，蓝色：3 点，绿色：9 点，红色：4 点。

文件 1/50： 得到第一个娃娃后，推小推车到固定地点后，打开一道门，文件就在一进门左手的箱子上。

流程相关成就

Would You Like To Play A Game?
Tumbler
Forced Perspective
Smooth Criminal
Master Thief
Battering Ram
Electrician
Jury Rig

第二章

第二章开始时是以第一人称为视角进行的，主要介绍游戏中后期的几个角色，算是对整个游戏的一个介绍。只要和每个人说过话下楼出门即可。

随后发生剧情，男主角被坚锯大叔的手下抓走，真正的恐惧正式开始。

第三章

1. 开场剧情结束后，连点 A 键把笼子推到机关处。根本不用和左边那个人比，因为他穿鞋了你没穿鞋，踩玻璃上面肯定你疼。

2. 出笼子。右边把箱子推开可以从墙缝走出去，来到一个屋子，左侧的墙上有一个小洞，透过小洞会看到一面墙上写着一排字母，其中 S、O、N 这 3 个字母下面标注了下横线。把灯关了就能看到墙上的夜光字。SON 底下对应着 732。

3. 开门后上电梯，注意电梯里有一把拐杖可以捡起当做武器用。

4. 来到铁门处等娃娃和你说完话，右侧的门会自己打开，从里面冲出一个大汉，等其手中的钉子棒扎到地上时贴近就可以攻击他了，杀了他后从他身上捡起重要道具，上楼把道具安装在机关上，楼下的铁门就会打开了。

5. 随后进入房间会看到一个人被绑在椅子上 有 30 秒的时间可以救他，把数字由小到大排列起来即可。此处如果解救成功可以解开 15 点成就：Compassion。

6. 左侧的密码门需要先从门眼看屋子里面，会看到开门的密码，按顺序输入即可。穿过几个屋子后，跳下楼会发生战斗，杀死对方可以从其身上得到回复药。

7. 走过需要钥匙的铁门，走廊尽头的左侧房间看门眼的时候一定要小心，因为有的门眼是带枪的，看完后会提示你输入按键，不然就会一枪爆头，看过一枪后再看就没有事情了。房门密码是 5430。

8. 打开屋子里面的机关盒子得到钥匙。把齿轮连接起来让 2 个齿轮都转动就能打开盒子。此处如果操作迅速的话可以解开 15 点成就：Gear Grinder。（注：可以提前调整视角观察一下再去操作，假如感觉成就已经得不到的话就按 START 重新开始吧，因为如果把盒子打开后会自动存档。再想重来就只能从这关开头开始了。疯狂难度的 15 点成就：

Mechanic 也是在此处解除。）

9. 在机关盒子所在屋子得到开锁器后在其左侧的房间里面有个武器柜子，开锁器相比钉子要简单一些，用左摇杆转动机关即可。此处如果一次性打开不按 RT 减缓前进速度的话可以解开 15 点成就：Running like Clockwork（注：疯狂难度下同样能解开 15 点成就：Second Amendment。）

10. 用钥匙打开铁门后左侧的房间里面有钉子可以得到，开门后走过一条独木桥，下楼梯发生剧情遇到坚锯大叔。

11. 铁门处的机关让电路连接即可，LT 向左转，RT 向右转，左摇杆选择。此处可以解开 15 点成就：Router。（注：疯狂难度下的 15 点成就：P2P 也可以在此处解除。没有什么要点，操作快点就行了，因为处于游戏开端，电路也比较容易。）

12. 随后走过电流地板，需要提前观察电视得知哪块地板可以踩，然后按照顺序踩过去即可。（注：斜角也可以走。）

13. 来到一个大厅后，看右侧的表，上面的时间显示为 8:26 分。密码锁的号码就是 8 2 6。

14. 进入房间后发生战斗，杀死对方可以从其身上得到钥匙，打开直走的门上楼后，用铁棒撬开墙。

15. 走过 1 段独木桥后可以得到斧头，然后返回到铁链处把铁链砍断。

16. 跳下被笼子砸开的地板。进入房间是一个解谜处。要做的是把猪肉架推到地上的机关处。方法如下：

a. 先进入到屋子最内部，按 A 推最里面的的架子，然后按 X 拉回铁门附近的架子。

b. 然后把竖着的铁架向前推，给靠墙的架子空出路线。

c. 把靠墙的架子拉到最里侧，然后把竖着的 2 个架子拉开，给靠铁门的架子空出路线。

最后再把靠铁门的架子拉到机关处即可。

17．进入房间后会发生剧情，一个人的双手被刀绞着，需要主角告诉其正确的数字才能救他。剧情中给了数字提示的第一个 8。

18．在一面墙的数字最左侧只有一组数字是 8 开头的，拉开箱子就能得到数字为 80647。然后按数字顺序打开屋子里面的人偶即可。

19．随后出房间从小盒子里拿到钥匙，回到遇到坚锯的大厅，打开铁门进入房间发生剧情开始 BOSS 机关战。

BOSS 机关

只要把亮着的按钮全部熄灭即可，一共 3 次，会越来越难，按键是以十字型为开启或熄灭的，扳机会随着时间的流逝扣下，如果扳机扣下的话就意味着失败。此处可以解除 15 点成就：Connect the dots...（注：此处疯狂难度下能解除 15 点成就：Burned Out。）

20．解救警察成功后会解开 30 点成就：Henry Jacobs。第三章结束。

第三章收集要素

文件 2/50： 打开墙上有小洞的密码门后，进入左边的屋子，文件在架子上，很容易看到。

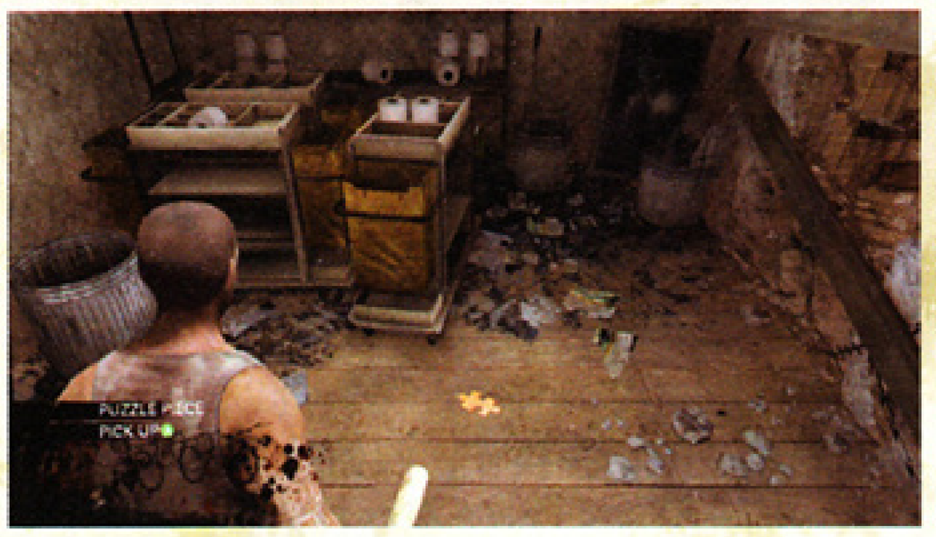
拼图 2/25： 救下那个坐在椅子上等爆炸的男人后，在跳下去的屋子右侧的浴室里，第二块拼图在水槽上。

文件 3/50： 得到第二块拼图后进屋子会发生战斗，杀死那个人后，文件在屋子里左侧的桌子上。

拼图 3/25： 继续前进，路过一个需要钥匙打开的铁门，到走廊的尽头拼图在右手边的门，需要密码打开。密码是 6438。

文件 4/50： 得到钥匙打开铁门后，经过独木桥，左边屋子里能得到一根钉子，文件在得到钉子的屋子里面的地上。

拼图 4/25： 用之前得到的钉子打开门后进入房间床头柜处还有一根钉子可以得到，随后跳下去走出浴室房间，右手边的门用钉子打开就能看到拼图在地上。



文件 5/50： 下楼梯发生遇到坚锯大叔，剧情结束后，向左看，在吧台上就放着一份文件。

文件 6/50： 得到第 5 份文件不要立刻进入下一关的门，在门的左侧有一个厕所，进入厕所后会发现地上有一份文件。

娃娃 2/7： 在得到文件的厕所的左侧的马桶里有一根钉子，得到它后，把吧台后身的门打开，会看到第 2 个娃娃，但是门是锁上的，打开有娃娃的屋子的右侧的门，进到最里面打开热水器，然后到水龙头处放出热水，在镜子上形成蒸汽就会看到 9 2 这 2 个数字，中间的数字就是从镜子中看到反写在墙上的数字 4，所以娃娃屋子的密码就是：942。

磁带 1/20： 走到 3 个钟表挂在墙上的屋子里，第一盘磁带就在大门对面的桌子上面。

文件 7/50： 打开大门后进入会发生战斗，杀死那个人后，文件就在后面的圆桌子上面。

拼图 5/25： 还是在这个屋子里，有 3 个塑料人，要在 20 秒内把这 3 个人身上的红灯都点亮为绿灯，然后进入门上有计时牌的房间，拼图在房间的椅子上面。

磁带 2/20： 上到 2 楼后，经过拼图地面，就会看到磁带放在桌子上面，十分显眼。

文件 8/50： 把笼子的铁链砍断后下楼，跳下被笼子砸开的地面，直走把锁上的门打开，里面有一份文件在桌子上面。

文件 9/50： 完成推猪肉的房间后，进去会发生一场战斗，随后继续前进，有一个小楼梯，上去后就会看到文件放在一个铁柜子上面。

文件 10/50： 在告诉被救人数字那一关里，文件在 7 的塑料人偶旁边的铁架上面。

磁带 3/20： 救了那个人后，进入房间会发生剧情，随后前进，磁带就在沙发的上面。

流程相关成就

Compassion
Gear Grinder
Mechanic
Running like Clockwork
Second Amendment
Router
P2P
Connect the dots...
Burned Out
Henry Jacobs

第四章

1．下电梯后发生剧情，娃娃让主角穿上特制的衣服。进入新场景绕一圈到感应器处发生剧情，电机被坚锯大叔的手下推上了电梯。

2．点开两个电视开关后，进到房间内从左侧绕上楼梯跳下去，关闭发电机使地上的电消失，左侧的洗衣机里有齿轮。

3．得到齿轮后将其安装至楼梯口处的房间，走进里面拿钥匙。注意拿到钥匙后地上会喷出蒸汽，小心躲避。

4．拿到钥匙后上楼开门，穿过房间后来到室外发生剧情，第一章出现的一个男人被坚锯大叔的手下从楼上扔了下来。

5．上楼穿过几个房间后，会看到一个娃娃骑着三轮车，左边的房间是标有数字的盒子，墙上的提示写着“拼图 + 拼图 = ?”。用手电照过右侧的墙后就会发现 2 和 5 的周围会浮现出拼图的印记。2+5=7 就是此处解谜的答案。

6．随后会看到一个人站在楼上平台扔炸弹，不用理会他直接上楼即可。在楼上进入到一个解谜点需要关掉 2 侧的开关升起平台，两侧的电视分别代表地上的图案顺序，关闭掉两侧的开关后中间的门会打开，拿到阀门开关升起平台跳下去即可。

7．在下层推动电机前进，到小门那前进不了，从右侧的墙洞爬过去，随后走过针刺图案地板。打开 2 道门，继续推车前进至固定点。

8．进入房间会遇到第 2 个刺头男发生战斗。这次比第一个稍微难一些，站在房间内标记 X 的地方等刺头男撞向你的时候闪开即可，重复 3 次刺头男就会把墙撞开掉下去。刺头男死后能解开 15 点成就：Now THAT'S Using Your Head!

9．之后走过 3 个独木桥，躲过塌陷的地板左侧有个黑洞洞的屋子，在这个屋子的厕所内能看到镜子和墙上有图案，利用镜子的反射把图案合并会看到：锯 绳子 斧头 随后在屋子里用手电筒能看到墙上吊的人的图案，地上的斧头和床边的锯。每个图案边上都有数字，这些数字按照镜子上的顺序是 8、1、5 。

10．利用密码打开锁上的门，继续推电机前进至电梯，然后下到楼下把电机推到指定地点。

11．进入新开启的门，爬上梯子发生 2 个警察交谈的剧情。

12．穿过房间会看到正前方有一个大厅，站在夜光线汇聚的地方会看到提示密码是 938，开门进去走过拼图地板，要注意这里的地板图案会变化，适当的等一下以避免不必要的伤害。随后会进入一个谜题房间，16 个电视上会显示不同的画面，两两一组都是一件物品的一部分。

13．从房顶跳入房间后之前救过的警察会用枪射杀你，站在柜子等掩体后面小心躲避，警察每 6 发会换一次子弹。利用这个空闲的时间前进。走近时警察会逃跑，然后来到警察所在的房间，把机关关闭，这样就可以回到本章一开始的场景发生剧情开始 BOSS 机关战。

BOSS 机关

一共 3 组水管，只要让同一组的水管处于互相连接的状态，就会让水排出来。第一组按中间的即可，十分容易，第二组是横向，要算好时机。最后一组先调整最底下的水管，让其跟中间同步，再调整第一个直角型的水管让水排出就能拯救这个女人了。

14．救出她后能解开 30 点成就：Sarah Blalock。

第四章收集要素

文件 11/50： 进入第 4 章以后，进入到有电线在地上的房间，从上面绕过去，跳下，就在洗衣机右侧的桌子上面。

拼图 6/25： 从室外楼梯上去进入屋子里后，浴室右侧有一个暗格，拼图就在里面的小盒子里面。

文件 12/50： 得到第 6 块拼图后，爬通道穿过墙壁，有一具脑袋碎了一半的尸体，文件在旁边的桌子上。

文件 13/50： 躲开扔爆弹的男人后上楼到 2 楼，文件在一个绿色的桌子上面放着。

娃娃 3/7： 得到文件的右侧房间，进入后，房间内右侧是娃娃，左侧是密码提示，密码写在房间内小国旗的上面，再由左往右对照房间内残缺不全的墙上的图片，就能得出密码为：523。

文件 14/50： 推动小车后，到一个需要爬墙的通道处，过去后，文件在房间内右侧的桌子上面。

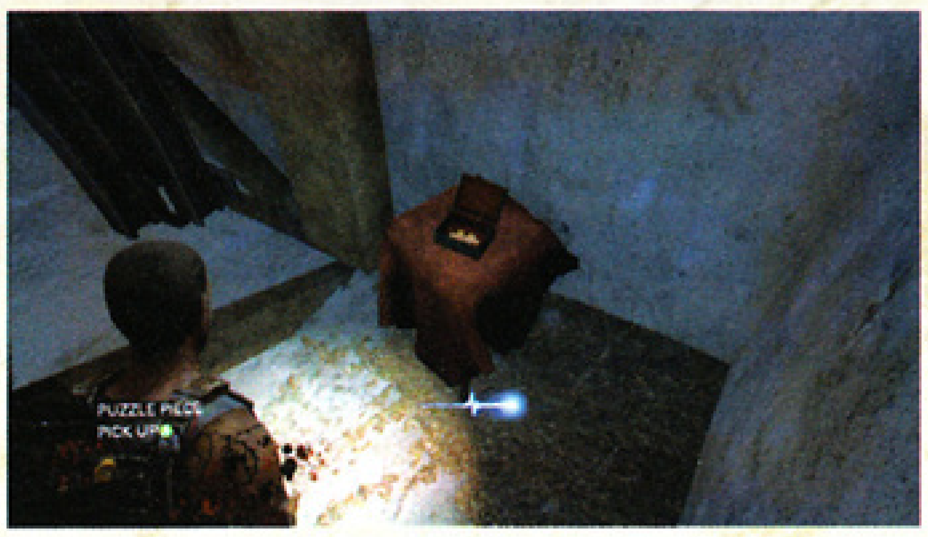
拼图 7/25： 通过地面拼图针刺后，得到一根钉子，走到身后的走廊尽头，右侧的密码房间打开后，拼图在屋子里的桌子上面的小盒子里。

文件 15/50： 推小车到达指定地点后，进入浴室爬上 2 楼，文件在 2 楼的水龙头旁边。

磁带 4/20： 打到刺头人后，经过 3 个独木桥后，磁带就在正前方的盒子里。十分显眼。

文件 16/50： 得到磁带，跳下洞，往左走到走廊尽头，左侧房间，文件在门口桌子上面。

拼图 8/25： 把小车推回原位后，开启新的门，然后爬通道到有一具半截的尸体处，先绕到向上的梯子后面，下去，拼图在底下等着你。



拼图 9/25： 发生 2 个警察交谈的剧情后，直走进入铁门后，右侧的门里就是第 9 块拼图。

文件 17/50： 打开大厅吊灯的解密密码门后，进门向右看，文件被放在小车上，十分容易错过。

文件 18/50： 通过拼图地板后，文件就放在拐上楼的桌子上面。

文件 19/50： 得到上面的文件后，进入房间，文件就在屋子中央的桌子上面。

文件 20/50： 躲过警察的子弹后，文件在一开始警察射击的房间里。

流程相关成就

Now THAT'S Using Your Head!
Sarah Blalock

第五章

1. 关卡一开始要把左侧的两个小推车推成并列状，这样可以利用这个小平台拿到箱子上用来开门的钉子。

2. 进入房间后发生剧情，另一个警察被安放在平台上被吊车放到了地下室。

3. 穿过几个房间后来到一个熔炉处，会发现一个人被关在笼子里面上面有根铁链绑住门。先不用理会他，向右走进入仓库房间。

4. 通往电梯的路被集装箱给堵上了，先绕到电闸处关闭电闸。然后向左侧看，楼梯下有个门可以进去，在最里面的房间得到钉子，然后打开场景中剩下的两扇房门，右侧的房间最里面的马桶能拿到道具，然后回到得到钉子的房间，把电路连接好去剩下的那个房间，打开灯后把每个厕所门都打开，然后关灯就会看到墙上的密码提示数字，就可以打开上楼的门上的密码锁了。

5. 上楼后来到操控室，用电磁铁把堵路的集装箱移开即可。要注意移动完集装箱后会发生战斗，小心即可。杀死对方后进入房间，

按下开关让门打开后原路返回上电梯。

6. 穿过几个房间后发现回到了熔炉的场景，只不过是来到了 2 层的位置，笼子里面的人会帮你放下平台，继续前进会看到之前救过的警察，他依旧想要杀了主角。利用柱子躲过去，中间有处熄灭开关灯的迷你游戏，然后上楼，用控制器松开毒气箱子就可以赶跑警察。

7. 得到阀门开关后，返回到熔炉的场景，用阀门开关放出溶解液救出笼子里的人，他会给你钥匙。（注：放溶解液的时候要是没放好溅到那人身上的话，他就会跟你打……杀了他后也能从他身上得到钥匙。）

8. 穿过几个房间能看到 2 个女人交谈，不用理会，用钥匙开门前进到有 2 个小推车的新场景。要注意推车的时候小心悬挂的炸弹，碰到就挂了。

9. 把 2 个小车都推到指定地点后，毒气室的门就会打开，要注意下自身的血量，一定要保持有一个回复药，不然持续掉血肯定会卡在这里。

10. 进入毒气室后先跳到底层，然后用楼梯上到 2 楼，在 2 楼处有个房间里面是没有毒气的而且还有一个回复药，在这里补充一下血量，继续上楼至 4 楼走过独木桥，下梯子左侧的柜子里有钉子一定要拿要不然右侧的门会打不开。

11. 穿过几个大房间后会遇到一场战斗，杀死对方后能从其身上得到钉子，来到一个房间，里面有用油漆画的横条与竖条。站在红色小桌子的左侧调整一下视角就会发现这些横条和竖条其

实是密码提示：密码为 452。

12. 打开密码锁来到化工室，此处会看到一个被化工原料泼了的人，心理承受力低的玩家要注意一下。

13. 绕过几个原料桶后会看到有 2 个卷帘门的房间，按下卷帘门的开关后会看到关闭的房间里面有个刺头男。对付他的方法就是再按次开关让左侧的门打开，然后主角站在里面吸引他进来，等待刺头男进来后迅速出去再次按下开关，这样刺头男就会被关在里面了。（注：刺头男被关进去后，再次打开卷帘门就会发现他把里面的小门撞开了，我们的一个重要收集物品就在里面，不要错过。）

14. 然后继续前进，在一个很高的箱子前面用梯子上去，走过独木桥再跳下绕过地上的化工原料。进入房间后从传送带上爬过去，会发生剧情。

15. 此处解谜是让传送带把放着重要道具的爆炸箱子传送到指定地点，途中有 5 处电机需要移动不能让爆炸箱子接触到，速度到是不用太快，稍微注意一下即可。传送到指定地点后，从箱子中得到开关。安装后可以启动电梯，进入电梯下楼发生剧情开始 BOSS 机关。

BOSS 机关

一个警察被绑在机关上，需要把 4 处机关关闭才能解救他，机关不是很难，9 个小圆盘，需要颜色与颜色互相对应，使 12 个小灯都亮起来即可。一共 4 处，全部关闭后就能拯救这个警察了。左摇杆移动选择，RT 右转，LT 左转。（注：此处解谜机关若完成的快的话可以解开 15 点成就：Chromatic。困难模式下同样解除 15 点成就：Thinking Three Steps Ahead9。）

16. 救了他后会解开 30 点成就：Joseph Poltzer。

第五章收集要素

文件 21/50：在女厕所里得到密码锁密码后打开场景中的铁门上楼以后在录音机的旁边放着。

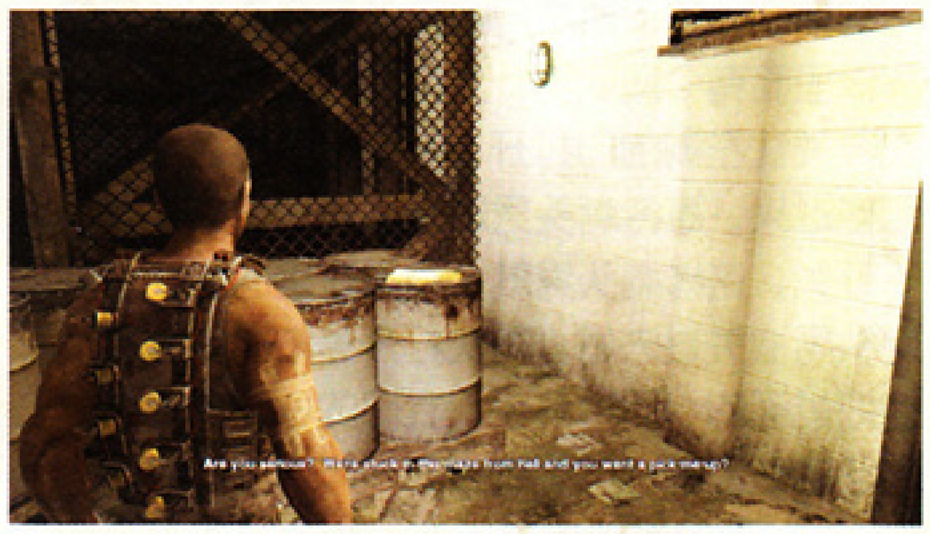
拼图 10/25：进入电梯到达 2 楼后，经过拼图地板就能打开前面的两个房门，拼图就在里面。

文件 22/50：得到拼图后继续前进，会发生一段被关的人帮你放下平台的剧情，一直走，文件在顶头房间右侧的铁架子上面。

磁带 5/20： 得到方向盘后下楼梯就会看到磁带放在一个盒子里。

拼图 11/25：得到磁带后，向身后走，就在刚才警察用枪打主角的地方有一块拼图。

文件 23/50：上楼后，在用钥匙开门的左侧油桶上放着一份文件。



文件 24/50：来到有两个小车的场景，在一下梯子的左侧的油桶上就放着这份文件，不仔细找的话很容易遗忘。

拼图 12/25：在进入毒气室后上到 2 楼，会有一个屋子里面有一个回复药，在屋子里倒着放着的桌子后面有一块拼图。

磁带 6/20： 来到毒气室 4 楼后进屋子里磁带在右侧的桌子上面。

文件 25/50：得到磁带后经过 2 个房间后，跳下梯子，文件就在箱子上面放着。

文件 26/50：前进一小段后，会和一个人发生战斗，杀了他后继续前进，就会在房间的铁箱子上面看到文件了。

磁带 7/20： 得到文件后，用钉子打开门，磁带在屋子里面的桌子上面。

磁带 8/20： 到达仓库后，开启仓库的开关，会有一个刺头从里面冲出来，磁带就在里面。

娃娃 4/7：把刺头关到另一边的仓库后，他就会打开仓库里面的门，娃娃就在里面，密码是：780。至于怎么推算出这组密码，大家可以自己试一下。

拼图 13/25：躲开刺头后，开启铁门，进入后在有梯子的箱子后面，从右侧绕过去就能看见了。

文件 27/50：爬上梯子后经过独木桥，跳下箱子，进到屋子里面就会看到文件放在箱子上面。

磁带 9/20：开启传送带传送重要道具的场景，推了几个电机后，进入到一个屋子，磁带就在桌子上面的盒子里。

文件 28/50：得到磁带打开铁门后，出门向右看，就能看到文件放在操作台上面。

流程相关成就

Chromatic
Thinking Three Steps Ahead9
Joseph Poltzer

第六章

1. 开场走出房间不远就会发生剧情，女医生被坚锯大叔的手下绑在电梯里关门下楼了。在楼梯下的红色柜子拿到钉子打开右侧房间的门，会发生战斗，杀死对方后可以捡起对方的斧头，房间左侧的桌子上放着把手。

2. 得到把手后上楼转动机关，升起平台然后下楼跳下去即可。

3. 穿过几个房间后会看到地上有电的房间，推电机前进，注意将其推前进 2 步即可，然后推左侧的电机，把拦上发电机的电机拉出来，绕回去把发电机关闭就能继续将第一个电机推至固定点。

4. 进去继续把 3 个电机位置移动，要注意这里面有感应器，不能在感应器旁边久站。

5. 随后进入喷火的房间，进去后绕到阀门处关闭阀门。(注：此处可以解开 15 点成就：Firefighter。进屋子后不用搭理他，直接去关阀门出屋子成就就会解开。)

6. 关闭阀门后继续前进，在一个尸体处可以得到钉子，用来打开旁边的屋子，屋子里面的左侧电脑桌可以得到开关。用开关打开电路连接成功后使风扇转动。

7. 爬上梯子后穿过几个房间会来到一侧墙向里挤压的房间，此处需要快速把九宫格状的颜色解谜通过，相信对于玩过第五章的玩家这根本不算什么了。

8. 之后穿过管道，会遇到第四章救过的女人，此处需要关闭阀门让蒸汽消失才能通过，一共 4 处阀门需要关闭，其中第 2 处阀门在梯子下面，不要去关闭上面平台的。第 3 个阀门按照提示只把蓝色的对上后关闭蓝色的即可。全部关闭后发生剧情，女人被坚锯大叔手下再次抓走。

9. 随后会来到一个需要用炸弹炸开大门的场景。从两个箱子之间穿过去把发电机关闭让地上的电消失，然后爬上梯子从上面向下看能看到一个△ ○ ◇的图案，右侧的门上的机关需要和这个对应才能打开。

10. 随后进入毒气室 2 楼，在 2 楼的 3 个柜子里能得到开关，然后连接让风扇转动吸走毒气，跳到 1 楼进入门上有拼图图案的房间。在房间的 2 楼关闭熄灭灯的机关。右侧的平台会移动跳下去后会发生战斗，在柜子里拿到汽油

和火药。回到毒气室一楼，用机器调和出炸弹。(注：调和的时候注意一下颜色，和机关位置，每次注入的时候小圆盘会向相反的方向转动一次，只要把方向都调整一下就行了。)

11. 炸开大门后会来到一个笼子场景，在这会迎来第 3 场和刺头的战斗，这次战斗比之前要困难一些，笼子边上会带电，吸引刺头撞到带电的墙壁上就行了，重复几次他就会被电死，但是要小心不能离墙壁太近，不然主角也会被电到。刺头死后从其身上拿到钥匙。(注：杀死刺头男后可以解开 15 点成就：Third Time's The Charm。)

12. 在之后的房间会遇到之前救过的人，只不过他现在变成了一个杀人工具，逃离他后会回到一开始的场景，用钥匙打开电梯门进入电梯前往 BOSS 机关处。

BOSS 机关

本章一开始的女医师被绑在电梯上，如果操作失败的话她就被电梯硬生生地拽成两半，解谜方法是通过转换 2 边的数字使底下的数字相加且两边的数字都一样，可以慢慢算一下，要注意的是第一次有 4 次机会，第 2 次有 3 次随后依次递减，一共 3 次就可以救下女医师。

13. 救了她后会解开 30 点成就：Carla Song。

第六章收集要素

磁带 10/20： 从电梯出来后，会发生一段女医生被猪头绑在电梯上的剧情，得到钉子后，进入到录音机左侧的房间会发生战斗，杀死那个人后，左侧的桌子上面放着重要道具和磁带。

拼图 14/25： 房间左侧的楼梯上去后在左边的尽头盒子上面，放着一块拼图。

磁带 11/20： 用重要道具升起铁架后，下去经过几个房间，会看到一个被搅碎机搅成半的尸体，磁带在左侧的桌子上面。

拼图 15/25： 得到磁带后利用 P2P 电路打开铁门，直走左拐从小柜子里拿到钉子，打开旁边的门，拼图在房间里面的桌子上面。

文件 29/50： 经过几个需要推电机的地图后，进入喷火的房间，关闭阀门后，进入屋子，文件在铁架子上面。

磁带 12/20： 得到文件后，向左侧一直走，在尸体左侧的桌子上面放着磁带。

文件 30/50： 从左侧挤压的墙的房间出来后，调整视角向右下，就会看到了，和地板几乎一个颜色，很不好分辨。

磁带 13/20： 从蒸汽室出来后，发生剧情，之前被关在水箱里的女人被猪头抓走，继续前进，会在屋子里的桌子上面看到磁带。

磁带 14/20： 得到上一盘磁带后，回到最开始的地方，下楼进入房间，这盘磁带也放在桌子上面，一眼就能看到。

拼图 16/25： 得到磁带后，进入到需要用炸弹炸开铁门的场景，向右走，从两个箱子之间的缝隙过去，拉动前方的小车，拼图在小车的底下。

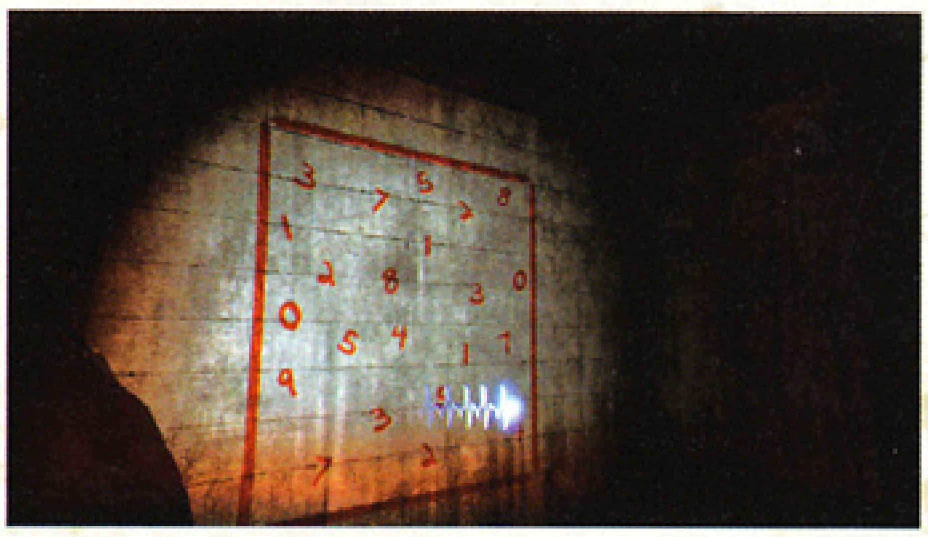
文件 31/50： 打开△，○，◇的门上楼后，左手边破烂电脑桌子上放着文件。

拼图 17/25： 进入毒气室 2 楼，把毒气抽空后，会在 2 楼左侧发现一个通道，爬过去就会看到桌子上放着拼图。

磁带 15/20： 得到拼图后跳到毒气室 1 楼，右侧的门会打开，上楼进入屋子，一具被斧头砍死的尸体左侧的桌子上放着磁带。

文件 32/50： 得到磁带后，按小游戏把右侧的平台移动开，跳下去会发生战斗，在这个房间的左上方的桌子上放着这份文件。

娃娃 5/7： 打败在电笼子中的刺头后，进入铁门不要上楼梯，楼梯后面的房间里有娃娃，左侧屋子里为提示：由左至右，墙上没有出现的数字就是密码，分别为 6，3，0。娃娃房间的密码就是 630

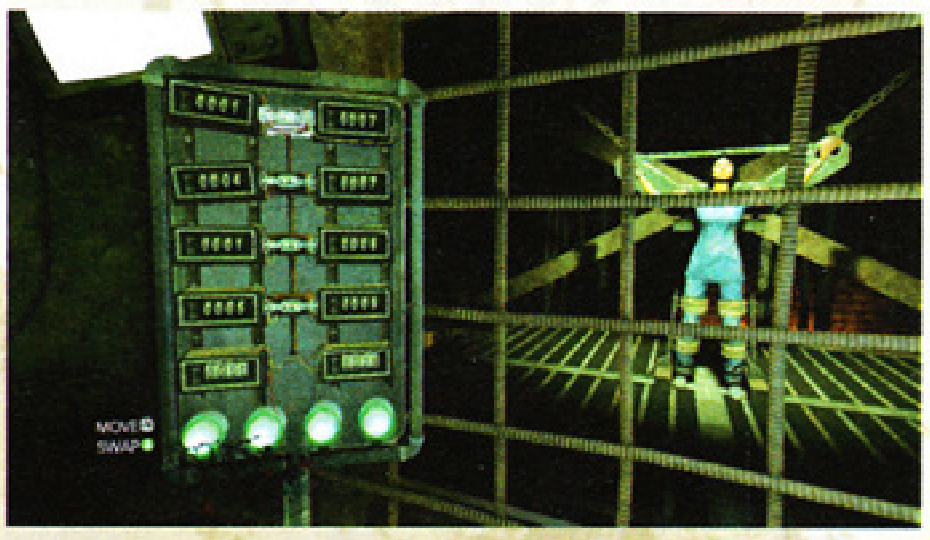


文件 33/50： 得到娃娃之后上楼梯，2 楼楼梯口处的地上有一份文件，不仔细看根本看不出来。

文件 34/50： 进门发生剧情要躲避双刀男的追杀，成功逃离后经过一个铁桥进入新的房间，就能在桌子上看见了。

流程相关成就

Firefighter
Third Time's The Charm
Carla Song



第七章

1. 开始来到控制台，用磁铁把两个集装箱连接起来形成道路，走过去转动机关使底下的门打开后。用控制台挪开一个箱子再从后面的门下去。进入楼下的门会发生剧情。

2. 穿过几个房间后会看到一个下水道，下去后从左侧走，注意房间里会发生一次战斗。杀死对方可以得到一根钉子，上去之后正门的门现在是打不开的 ，向右走，右侧有间需要钉子打开的房间，进去从桌子里得到开关关闭电路，使感应器失效。屋子里能看到绿色的数字 7，从窗户看会看到蓝色的数字 2，需要记下来一会要用到。

3. 向前走会遇到钉子男，注意黄线是安全地点，不然会被其抓住杀死，在钉子男被铁链拉回到电梯里的时候，快速把左侧的机关调整好，他就会被电死了。

4. 下去后会一个有红色光的屋子，先上楼梯站在 2 楼的右上角看柱子上面会有一个红色的数字 5 下楼梯向左侧走，注意此处要打开手电，在一个墙角会看到夜光的数字 8 穿过管道来到机关处，把上面得到的 4 个数字按照箭头排列好，就能进入到红色光照着的房间了，进去关闭电源。注意出来的时候会发生战斗，然后返回到之前不能打开的门处，顺着房

间里的梯子爬上去。

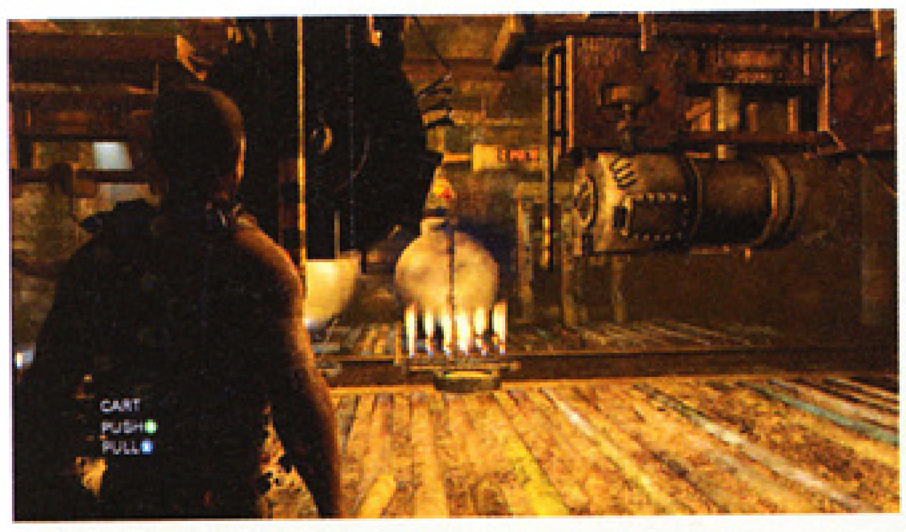
5. 之后会发生遇到坚锯大叔的剧情，穿过几个房间后在木门处会遇到双刀男，一路躲避穿过几个房间后会进到一个有柜子的房间，用柜子挡住双刀男后立刻向左走进入房间拉动机关，之后会看到双刀男被极其残忍的方法杀死了。(注：杀死双刀男后可以解开 15 点成就：Hands Off。)

6. 继续前进来到一个需要钥匙的铁门处，先往左走去取钥匙，穿过几个房间会来到一个需要箱子压住固定点的的房间，爬上梯子后会看到地上有个蓝色的图案，先向后转，后面的墙上和箱子上有红色的数字 8 和绿色的数字 4 接着从楼梯后面绕过去，爬上梯子会看到蓝色的图案是数字 5 。用这 3 个数字打开门上的密码锁。

7. 穿过 2 个房间后会遇到第 3 个刺头男，玩家需要吸引其撞上木箱，然后用武器攻击即可，场景中有不少武器可以捡起，重复 3 次就能杀死他。

8. 杀死刺头男后经过针刺地板会来到阀门处，利用阀门把挡住箱子的铁门打开，回去把木箱推到固定点即可。

9. 随后会来到电视谜题的房间，右侧的小



屋里有每个人物的名字和对应的物品，使物品和名字对应即可打开钥匙盒得到钥匙，返回到之前需要钥匙打开的铁门处，进入房间发生剧情开始 BOSS 机关战。

BOSS 机关

本机关应该是游戏最复杂的一个了，在第三章开始遇到的警察被吊了起来，底下会喷出火来，如果时间慢了就成了烤人肉了。

a. 第一处直接给其推走进入房间 2 即可。

b. 房间 2 因为有 3 个喷火点所以解谜时要时不时回去给警察挪下位置，以免时间太久被火烧死。想让其前进至房间 3 需要先移动电机的位置给吊起来的人让出通道即可。

c. 房间 3 依旧是 3 个喷火点，只不过解谜变成了电视配对，一共是 8 对图片 16 个电视，同样解谜时要给那警察换换位置，全部配对成功后，推入房间 4 即可。

10. 解救他成功后会解开 30 点成就：Solomon Bates。第七章结束。

第七章收集要素

文件 35/50： 来到新的场景后，用磁铁吸起箱子进入到门内会发生剧情，警察会追赶刚才救下的护士，在这个屋子里左侧的桌子上有文件。

文件 36/50： 下到下水道以后，爬过一个洞左侧的死胡同地上放着这份文件。

拼图 18/25： 在下水道会发生一次战斗，杀死那个人后能从其身上得到钉子，用来开启右侧的门，拼图就在里面。

文件 37/50： 得到拼图后爬上梯子，进入屋子后在录音机的右侧放着文件。

拼图 19/25： 得到文件后进入会发生遇到坚锯大叔的剧情，随后通过 2 个房间，会第 2 次遇到双刀男，在他追杀你的时候会看到一个带有楼梯的场景上到 2 楼，地图就在一上去的地上，不过要小心双刀男的追杀。

文件 38/50： 干掉双刀男后会进入黄色墙壁的房间，向左走在门前的地上，也不是很容易注意到，要仔细看下。

娃娃 6/7： 得到上一份文件后穿过几个房间，来到一个分支路过，向右的房间就是娃娃的所在，这道谜题也是本游戏中经典的谜题，电视上闪现的图片代表摩尔斯明码，地上的国际象棋则是密码的提示，根据图片的闪动频率，我们得知：马是 K 国王是 H 车是 B 随后在右侧的桌子上面有国际象棋的几个走法，我们只要知道 马 国王 车 怎么走就可以了，随后在棋盘上找到字母，分别按照走法行动，在行动范围内的棋子上的数字就是门锁的密码，密码为：275

文件 39/50： 得到娃娃后回到分支路向左走进入到屋子里面，会看到桌子上放着文件。

文件 40/50：随后进入新的场景，看到两个警察在那交谈，不用理会向左走进入房间后向右看有一个下水道的楼梯，下去后右侧有一个没有头的尸体的房间，文件在地上放着。

文件 41/50：在需要有箱子在固定地点的地图，直走右走，文件在铁架子上面。

文件 42/50：得到第 41 份文件后，从身后的梯子上面爬上去，打开一扇有 3 种颜色门锁的门，文件在屋子里面的铁架子上面。密码为：蓝色 5 绿色 4 红色 8 。

拼图 20/25：得到文件之后，爬上右侧的梯子，然后直走下楼梯就能看到拼图了。

磁带 16/20：打败那个满身是刺的刺头以后进入房间，会让主角走过一段拼图地板，过去后不要马上出门，磁带就在地上放着，这盘磁带也是磁带中惟一一个不太容易被发现的磁带。

磁带 17/20：通过电视名字与物品对照的房间后，向左走在铁架子上面放着磁带。

拼图 21/25：得到磁带后，会返回之前的场景，用钥匙打开门进入到新的场景，会发生剧情，一个警察被吊起来当烤肉，不用管他先向左走地上会有一块拼图。

流程相关成就

Hands Off

Solomon Bates

第八章

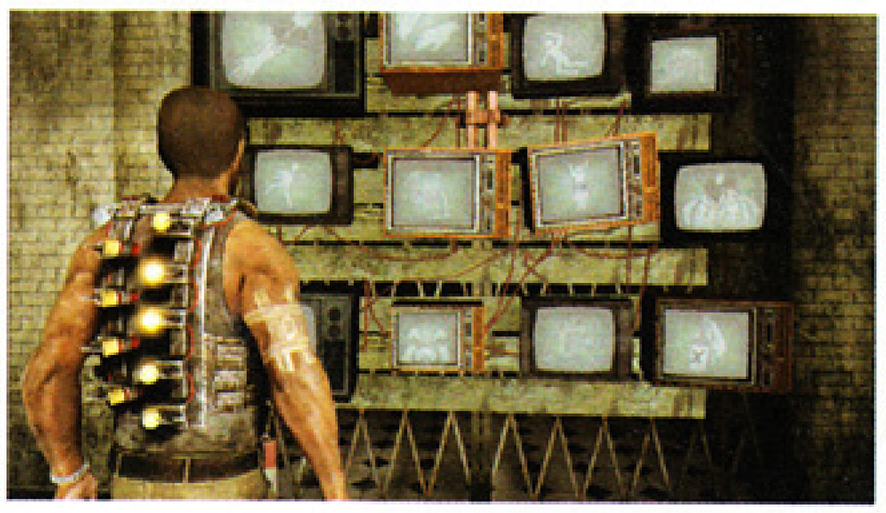
1. 开场剧情后上一章救过的警察被坚锯大叔的手下扔到了钉子坑里，我们从洞里爬过去后，手下把门关上了，从右侧走经过几个房间来到地铁站台后会看到第三章救的女人，一段剧情后被第五章救的警察给枪杀了。

2. 利用站台的柱子躲开警察，上到警察所在的站台上面，在自动贩卖机处做成燃烧弹扔向警察就会赶走他。

3. 在楼梯左侧的房间里，解开电视机关后能得到钥匙，用钥匙打开楼梯 2 层左侧的房间。一路前进至电机室，在小楼梯下面的屋子里面的柜子里能得到钉子，上楼用钉子开门后会第二次遇到钉子男，先关闭左侧的阀门让水熄灭右侧的火，再到右侧关闭阀门使中间的火熄灭。这样就可以趁铁链拉回钉子男的时候从中间通过。

4. 点开电梯后电梯会掉下去，不用担心直接进去稍等一下电梯就会掉到 1 楼，出门后第二次遇到警察，依旧利用柱子躲过他。

5. 经过几间房间后来到来到一个破烂不堪的房间，从右侧绕进房间直接去开屋子里的门，要注意因为房间里有感应器所以打开房门后直接左转跑到小车的后面，让感应器停止下来然后把数字排列的机关由小到大排列好关闭第一个感应器。然后后跑到门口的感应器处关闭第二个数字机关，注意第二个感应器爆炸的时间非常快，可以先调整 2 个然后跑到安全地带让感应器停止，再返回把数字机关排列好。关闭两个感应器后拉开箱子把门打开，然后推动小车至固定地点。这时第三个感应器会启动，回身把颜色九格宫的机关关闭，门就会打开。



6. 进入场景后会遇到最后一个刺头男，此处需要转到控制器处，吸引刺头男撞上木箱子动弹不了，随后使用控制器把集装箱落到刺头男身上将其砸死，再升起箱子从尸体上得到钥匙。注：杀死刺头男会解开 15 点成就：Third Time's The Charm。

7. 使用钥匙打开房门来到感应转盘处，要注意不可以被红色的光照到，从光柱之间穿过，绕出旋转平台即可。

8. 进房间后会看到第三章救过的警察被坚锯大叔的手下杀死，穿过 3 个房间后，打开右手边房间的一个房门里面有最后一份和最后一份磁带，制作炸弹的 2 个重要道具也在这间屋子内。

9. 走到墙上写着 SEEK SANCTUARY 的房间，打开右侧的防火门，在里面把炸弹制作完成，安在炸弹点后回到房间内把防火门关上，不然会被炸弹炸死。

10. 等炸弹爆炸后打开房门会发现对面的墙被炸开，进入穿过两个房间进入餐厅后会最后一次遇到警察。一路躲过子弹后警察会上到二楼，一路紧跟同时要注意掩体。最后警察退回到地板是黑白相间的房间，在其换子弹的时候冲进去会发生剧情。两人跌落楼下，然后主角会捡起枪系统提示 QTE 杀死警察，从警察身上可以得到钥匙，打开前方的门进去就会本游戏最后的独木桥，和第一章一样的地点，两侧的墙体会慢慢靠拢，走过独木桥就可以放下手柄看通关剧情了。注：杀死警察后会解开 15 点成就：Did I Fire 6 Shots Or Only 5...。

第八章收集要素

拼图 22/25： 来到地铁站台处会出现警察用枪射杀你，一路躲避来到警察所站的站台，在有一张大的地铁图左侧的厕所里，第 2 个马桶上面的盒子里会有第 22 块拼图。

文件 43/50： 得到拼图后，在楼梯的左侧的大房间里面，右侧的长椅上面放着这份文件。

磁带 18/20： 上楼后一路前进，用钉子打开被锁的门后能看到录音机，磁带就在录音机旁边的盒子里面。

文件 44/50： 得到磁带后爬上身后的梯子上到楼上，左侧的椅子上放着这份文件。

文件 45/50： 上楼后会遇到一个满胳膊都被安了钉子的变态……绕过他离开房间后会看到一个小桌子上放着一个录音笔，右侧不远处的小桌子上就放着文件。

文件 46/50： 再次遇到用枪要杀你的警察，一路躲避子弹，进入房间后，正面的纸箱子里有一份文件，很容易错过。

文件 47/50： 进入到一个铁门的场景，先不要着急开门左侧的桌子上面有一份文件。

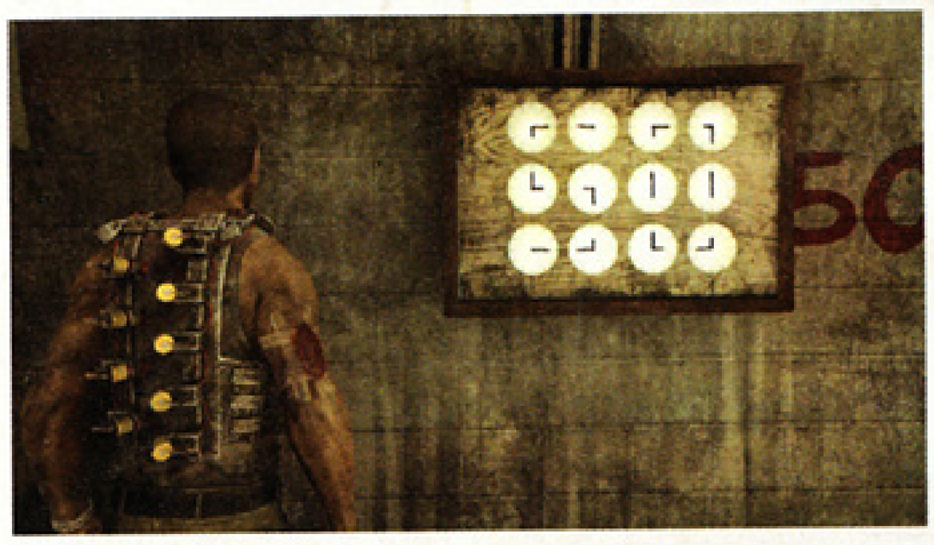
拼图 23/25： 用集装箱杀死最后一个刺头后，先别用他身上的钥匙开门，利用他出现时的电梯上楼，穿过几个房间在右侧的房间里，拼图就在那等着你。

文件 48/50： 得到拼图后回到你杀死刺头的场景，用钥匙打开门进入房间，右侧的屋子里的桌子上放着文件。

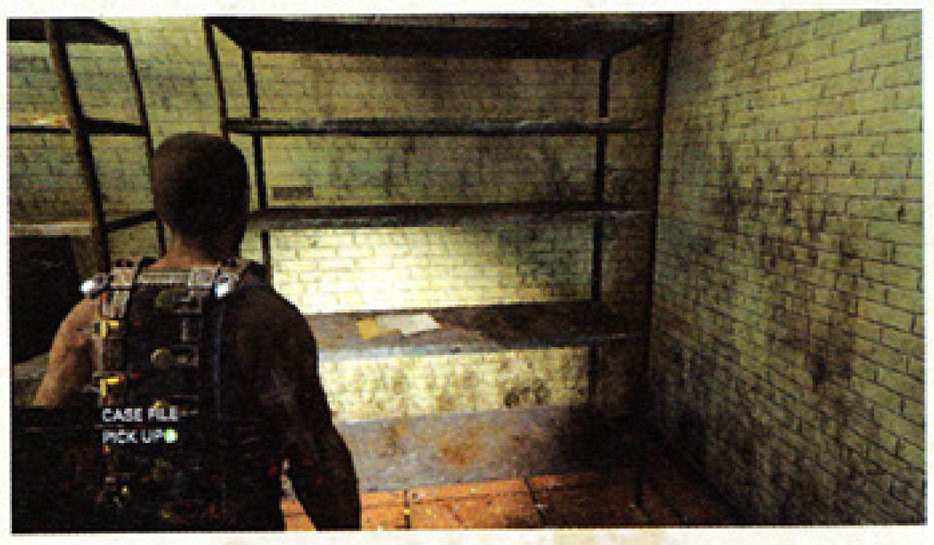
磁带 19/20： 从旋转转盘上下来后，进入房间，右手边一个盒子里有一盘磁带。

文件 49/50： 得到磁带之后，继续向右走，就能看到文件放在桌子上面。

娃娃 7/7： 得到磁带以后向左走，打开两个房间的门，会看到 12 个钟表和墙上写的 50，把 12 个表的指针摆成 50 的样子锁着娃娃的门就会打开，最后一个娃娃就能得到了！



文件 50/50： 得到娃娃后退出房间向右走，经过几个房门后，右手边的一个房间里有最后一份文件。



磁带 20/20： 最后一盘磁带也在最后一个文件的房间里，用盒子装着。

拼图 24/25： 用炸药炸开墙壁后，直走的房间里的桌子上面放着这块拼图。

拼图 25/25： 第三次遇到要杀你的警察，绕到和他同一大厅的时候，大楼梯右侧的厕所里的第三个马桶盖上放着最后一块拼图。

流程相关成就

Third Time's The Charm

Did I Fire 6 Shots Or Only 5...

成就补完计划

在流程攻略中我们介绍了 30 个成就，本作一共有 50 个成就，现在就为大家补完剩下的这 20 个成就！其实这 20 个成就很多都是和收集要素相关的，如果大家照足本文来打的话，估计此刻只剩下个把成就未解了，再加点油就可以完美了！

成就数量：1000点/50个
难度：
～880点　★★☆☆☆
～1000点　★★★★☆
在线成就点数：无
全成就所需时间：～1000点　30小时左右
最少通关次数：2次
有无会错过的成就：无
有无不影响成就获得的秘技：无
有无成就BUG：无

收集成就

Start with the Corners
15点
成就说明： 得到第一块拼图。

Puzzle of Flesh
15点
成就说明： 得到4分之1的拼图。

Starting to come together
15点
成就说明： 得到一半的拼图。

Putting it all together
30点
成就说明： 得到全部的拼图。

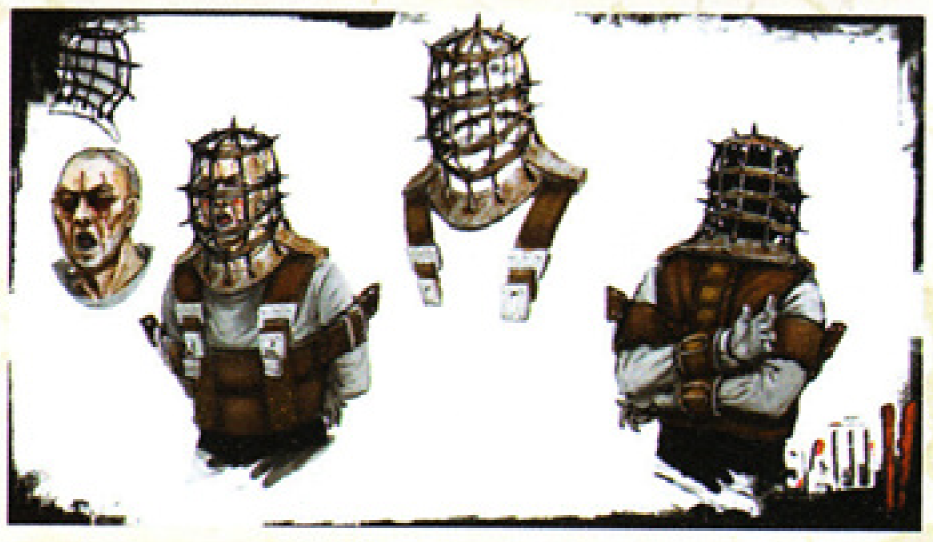
Paper-Mache
15点
成就说明： 得到第一个木偶。

Puppeteer
30点
成就说明： 得到全部7个木偶。

A Little Background
15点
成就说明： 得到第一份文件。

Some light reading
15点
成就说明： 得到4分之1的文件。

Half the story
15点
成就说明： 得到一半的文件。



Journalist
30点
成就说明： 得到全部50份文件。

Play ME!
15点
成就说明： 得到第一盘磁带。

Mix Tape
15点
成就说明： 得到4分之1的磁带。

Easy Listening
15点
成就说明： 得到一半的磁带。

Reel to Real
30点
成就说明： 得到全部的磁带。

秘密成就详解

Brought To You By...
15点
成就说明： 通关后看完制作人列表。

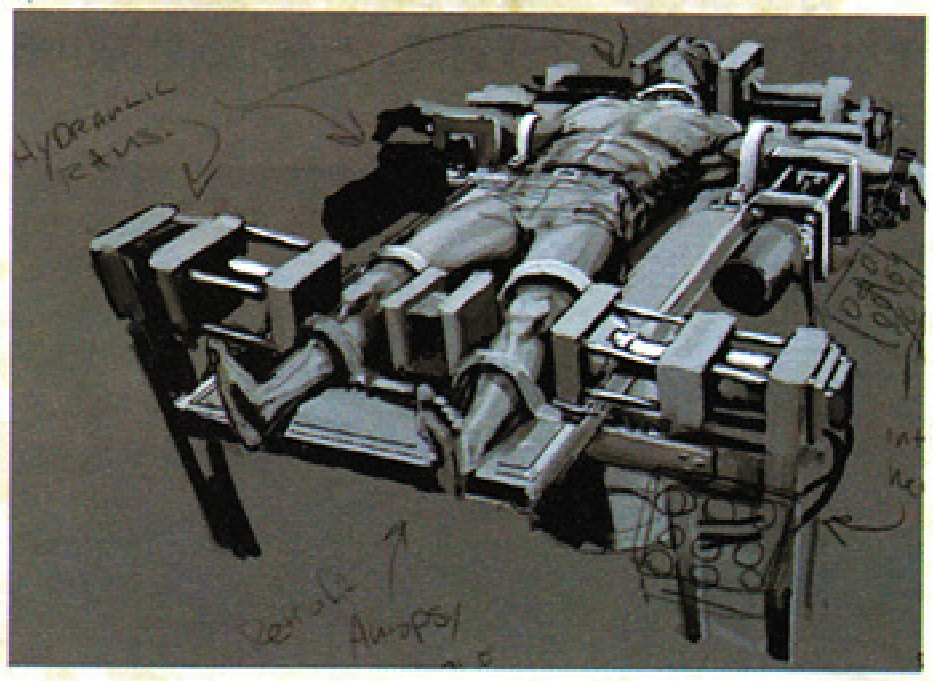
You Wasted Your Life
15点
成就说明： 把x360的系统时间改为12月25日进入游戏即可。

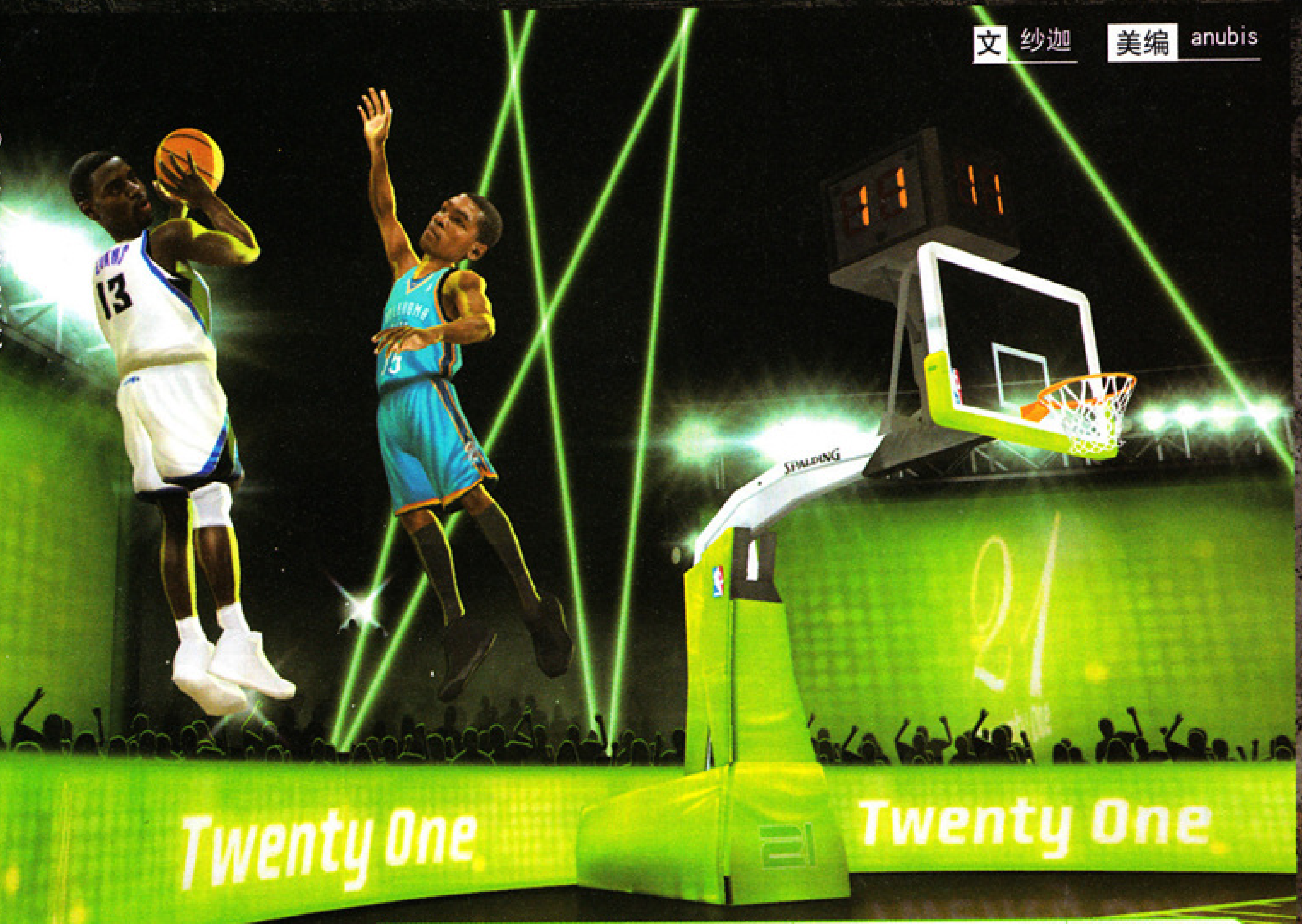
It Must Be SAW
15点
成就说明： 把X360的系统时间改为10月31日进入游戏即可。

Old School
15点
成就说明： 在游戏进入START的界面输入：上上下下左右左右BA→ 就能解开成就，因为这游戏是KONAMI出版的。

Path Of Flesh
70点
成就说明： 游戏序章在独眼男过桥时死掉，随后进入剧情1，这就是剧情1通关后的成就。

Path Of Blood
75点
成就说明： 游戏序章在独眼男过桥时没有死掉，进入剧情2，只是在结尾有不同，这是剧情2的成就。





文 纱迦 美编 anubis

《NBA JAM》本是EA为Wii主机专门开发的游戏，原本只是《NBA elite 11》的附庸。因为《NBA 2K11》的强势使得《NBA elite 11》夭折，无奈之下本作只能单独在高清主机上发售。大头NBA球员在游戏里面表现观赏力十足，场面十分热闹逗趣。游戏很简单，玩多了有些单调，但丰富的游戏模式以及合理的成就设定让游戏耐玩度倍增，经典球员的出现也让游戏增色不少。让我们一起来加入这个嘉年华吧。

NBA JAM	EA Sports	体育
X360 NBA JAM		美版
2010年11月15日	1～4人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

系统解说

基本操作	
按键	进攻／防守
A	传球，队友持球时让队友传球给玩家
B	转身／抢断
LB+B	CROSS OVER 过人／推人
Y	队友持球时让队友投篮／封盖
X	投篮

操作心得

游戏进攻的基本思路就是用LB+B的CROSS OVER晃倒对手以后灌篮。防守球员离自己远的情况下可以投三分球，游戏中三分球并不难投，关键需要掌握好按键力度。队友AI有时候很靠不住，尽量按A键让他把球传过来。尤其在DOMINATION模式下，别指望你的队友能选到合适的点投进球。

防守方面分为封盖、抢断和推人三种。其中封盖有被对方扣篮扣飞或者上篮盖不到的可能，抢断范围较小且只有对方运球时才能抢断，而推人出招时间较长且有时需要推两次才能把球推掉。三种防守方式各有利弊，针对不同的对手可使用不同的方式防守。

灼热状态

游戏中某一位球员在对方不进球的情况下连续打进三球便会进入灼热状态。灼热状态动作夸张，命中率高，不容易被打断，还会有特写画面。不过一旦对方进球灼热状态便会打断。灼热状态也是有时间限制的，而且不是进入灼热状态球就会必进。另外干扰球是不会打断灼热状态的。

模式介绍

CLASSIC CAMPAIGN

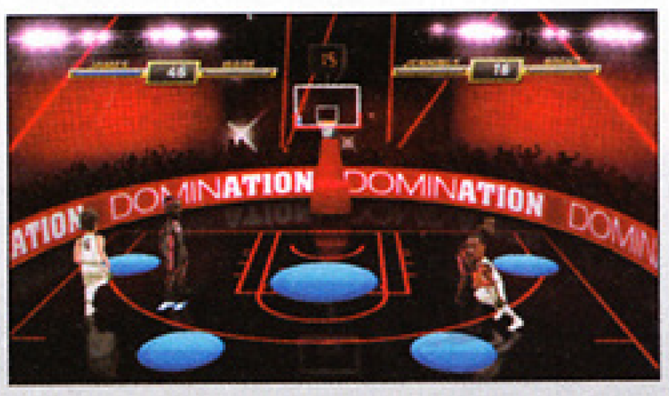
此模式下是最普通的NBA 2V2比赛。可以选择难度，选择难度不会影响任何的成就以及隐藏要素的开启。此模式中一次游戏要和全部36支队伍较量（包括经典隐藏球队）。此模式中途不可改变球队。每场4节比赛每节2分钟，球员的灼热状态会保留到下一节。大部分的成就都在这个模式中解除，要开启最后的隐藏要素是非常花时间的。

REMIX TOUR

Remix Tour模式是游戏最有趣的模式，在这个模式下有多种玩法，还有BOSS战等待着玩家。下面列出Remix Tour模式下几个游戏的心得以及BOSS战指南。

DOMINATION

这个类似打枪游戏中的占领模式，站在其中一个圈投中球后这个圈即被玩家占领，这期间会连续得分。不站在圈内投篮则被判为无效，优先到达100分后为胜利者。普通情况下有5个圈，其中两个为三分球，另外两个是中投，无人防守时也可以灌篮，中间那个以灌篮和上篮为主，最容易进球，范围也最广。建议先攻占最中间那个，之后以两个三分为主，最后再攻下两边的跳投圈。由于CPU队友的AI十分低，一定要多按A键让队友把球传给玩家，以免时间耗尽。



SMASH

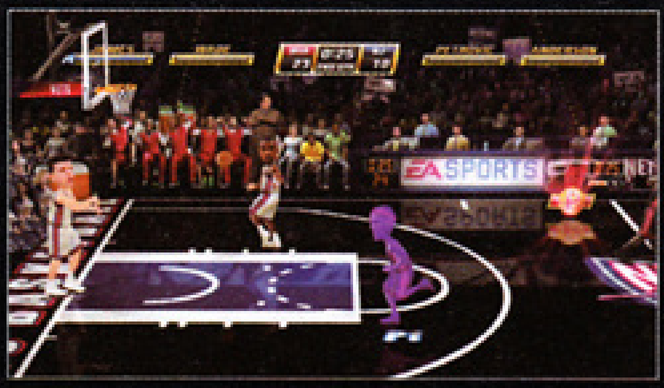
惟一可见篮板HP的模式，双方的目的便是破坏对方的篮板。多使用灌篮便可，如果出手时发现是投篮或上篮就在空中按A键传球给队友即可避免浪费进攻机会。灼热状态下对篮板的破坏力是最大的。

ELIMINATION

三人混战充分体现了渔翁得利的真理。不要去掏球或者推人，这样只会让第三者拿到球。建议用封盖强的球员直接把球抓下来。或者等对方持球时间到了以后跳球拿到球权。如果选择的球员不擅长封盖可以跑到球员身边看他们混战然后从中捡漏。好不容易拿到球权后要谨慎，就算持球时间到了重新跳球也不要盲目出手，对方两人的连续推人十分恐怖，多使用 B 键转身躲避。

REMIX 2V2

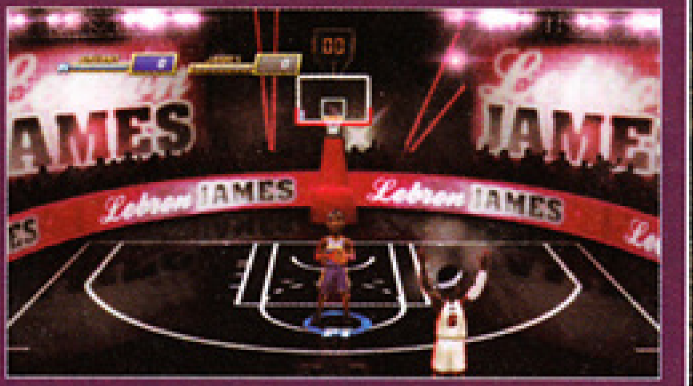
此模式下比较有趣的地方时可以吃道具，P 为角色变大，推人变狠；Q 为加速；问号是随机状态；R 为不怕对方推；A 为增加投篮的精准度；M 为身材变小。其中以 Q 加速最为实用，吃了以后立马变成无人可防的进攻魔鬼。问号可以吃，虽然有可能变小，但变小的时间很短，没什么用。其他能力没什么大效果，不用刻意去吃。



BOSS 战指南

JAMES

小皇帝 JAMES 自身能力十分强大，扣篮犀利无比，还会自动进入灼热状态。建议贴身防守来逼迫他投篮，不然连续的暴扣一定让玩家吃不消。玩家在拿到球权后应该谨防他的无耻推人，应多以移动为主，找机会连续进球。JAMES 对突破的防守能力一般。



WADE

闪电侠 WADE 脚踩风火轮，速度比普通状态快的多。防守他想掏球或者推人基本上是追不上了，只能站在禁区等着封盖。由于规则的变更，进球后不重新发球，所以我们可以利用这个规则在篮下等球到我们手里，让他进一两颗球无所谓，关键是可以拿到球权。进攻方面由于其速度过快，又不吃晃，稍微一迟疑球就会被他盗走，所以我们以投三分为主，由于 WADE 封盖能力有限，所以跑到远处投三分对其十分有效，所以选个三分准的球员便非常重要了。

O'Neal

魔术时期的 O'Neal 是天生的篮板破坏者，一旦让他起身便只有欣赏他扣篮英姿的份了。灼热状态以后更是两三下便可扣爆篮筐。防守他一定要在他起身前去把球掏过来。进攻方面由于 O'Neal 身形笨拙很容易被晃倒，所以多用 LB+B 的 CROSS OVER 后灌篮便可。

YAOMING

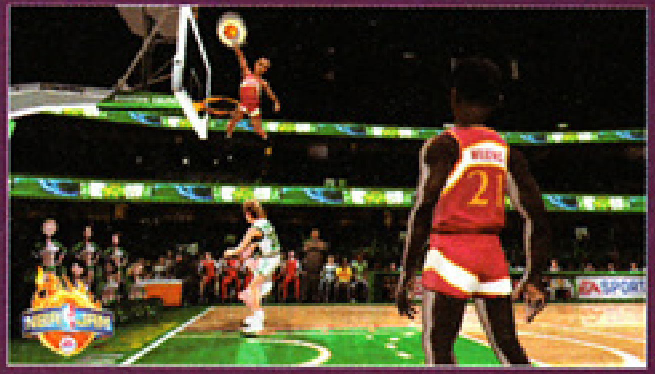
小巨人 YAOMING 名副其实，游戏给玩家准备了一种对付他的手段，就是吃场景中出现的 M。之后 YAOMING 会被缩小一号，公平多了。对付他的办法和 O'Neal 差不多，只不过每次进攻前记得吃个 M。

PAUL

CP3 PAUL 是在高速状态下和玩家玩 DOMINATION。同样是高速状态，PAUL 要比 WADE 好对付一些。主要是游戏规则逼迫他必须在远处投篮，但 PAUL 的投篮很容易被封盖下来。PAUL 的防守能力也一般，建议使用灌篮优先占中间那个点。

KOBE

小飞侠上来就所有状态全吃，不过除了外线投篮很准以外没什么特别恐怖的地方。但只要一进入灼热状态想翻盘就很难了。KOBE 喜欢在外线跳投，在他往外撤的时候就是推他最好的时机。另外场景中还会时不时地出现道具帮助玩家战翻 KOBE。



JOHNSON

魔术师 JOHNSON 使用瞬身之术十分无赖，如果玩家上前抢断他一个瞬身就已经灌篮了。想对付他惟一的办法就是看准他的传球路线在空中拦截他。进攻方面 JOHNSON 不吃晃，推人一推一个准，好在 JOHNSON 对三分球很无奈，大可以到外线频繁出手三分赢得比赛。

MALONE

如来神掌 MALONE 堪称游戏中最无耻的 BOSS，这点从他推完人后的表情就能看出来。为了不被他推飞，玩家一定不要做多余的动作，最好一上来就直接一个 LB+B，用 CROSS OVER 把他晃倒后灌篮。失手了就准备掏他球，MALONE 对运球很不在行，很容易把他球掏下来。

BIRD

大鸟 BIRD 实际也就三分球吓人，在他投三分前直接推倒便可，球没掉就看准他起身的时机无耻地再推一下便可。进攻时同样会有帮助玩家的道具出现，不要错过。

ERVING

和 J 博士的比赛难度其实是输在了起跑点上。全部 7 个点实际上都在三分线内，大可选择 DUNK 值高的球员使用灌篮一一占领。推人对 J 博士同样有用，别想着封盖了，他的灌篮会把你直接轰飞。

成就获得指南

游戏中除了 CLASSIC 模式的几个成就比较耗时外，其他都不难拿。CLASSIC 模式更改游戏难度不会影响成就的获得，所以为了省时省力，建议玩家以 EASY 难度打此模式。

成就数量	1000 点 /26 个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	4 个
全成就所需时间	30 小时左右
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	无

在线成就

Raw Rookie 10点
成就说明：打一场在线RANKED比赛

Rolling 40点
成就说明：赢得10场在线RANKED比赛

First Time for Everything 20点
成就说明：赢得一场在线RANKED比赛

Start to Finish 20点
成就说明：不让对手领先的情况下赢得一场RANKED比赛

单机成就

Clean Sheet 50点

成就说明：赢得一场Classic或者Remix比赛不让对方得一分

取得方法：这个看似很难的成就其实可以用双手柄的方法轻松获得。1P和CPU一队，2P和CPU一队。2P的CPU队友只要一拿球就按A键让他把球传出来，耗完时间让2P不得分便可。如果只有一个手柄就比较麻烦了，推荐打ELIMINATION模式。

Burning 50点

成就说明：在灼热状态连中5个球

取得方法：这个成就要求在灼热状态下投入5球，也就是要求在对方不进球的情况下连进8球！要进8球难度不大，多使用CROSS OVER（LB+B）过人后灌篮便可。主要是要连续防守对方8个球，一旦被对方进球便前功尽弃。建议专心封盖，不要试图抢断，可以选择BLOCK强的球员，比如魔术的HOW，这样在封盖的时候可以把球直接抓下来。

Finger Roll 20点

成就说明：不被干扰的情况下连续上篮5次

取得方法：这个是上篮，也就是不能使用灌篮和跳投。所以我们可以选择DUNK能力低的人，这样大部分灌篮都会变成上篮。比如掘金队的BILLUPS，速度快，抢断犀利也不容易使出灌篮。如果不小心使出灌篮便按A键马上传球取消。灼热模式下更容易。

He's on Fire! 10点

成就说明：在灼热状态下投入压哨球

取得方法：进入灼热状态后在每节的末尾耗时间，最后出手便可。可以使用灌篮，但时间要掌握好，稍微留个一两秒也是可行的，但不要出手晚了。

Mojo 20点

成就说明：用上篮投入压哨球

取得方法：类似He's on Fire!，关键是控制时间，上篮容易被封盖，应该优先晃倒对手。建议最后5秒LB+B使用CROSS OVER以后再出手，在灼热状态下不容易被打断。

Too Late 20点

成就说明：在即将要灌进球的时候时间结束，输掉了比赛

取得方法：每节比赛时间结束后会有定格。这个成就要玩家在落后的情况下即将灌入篮比赛定格那一刻结束比赛。掌握好时间，尽量用灼热状态下的灌篮，滞空时间比较长。

From Downtown 10点

成就说明：全场比赛只投三分球，命中率在50%

取得方法：游戏中投进三分很容易，关键别投错了投成两分球。确定是在三分线外再出手，不要踩线。命中率方面可以用3PT高的，比如太阳队的NASH。另外只要自己只投三分便可，队友进两分不影响成就的获得。

Double Up 20点

成就说明：在Classic 模式2对2或者Remix模式2对2中得到对手两倍的分数

取得方法：这建议打Classic 模式。防守至关重要，比赛结束时对方得分越少越好。尽量耗时间，游戏中没有出界，你只要一直在后场绕圈便可充分耗完24秒。建议还剩10秒左右的时候往前场走去投三分，这么做不但可以多得分，如果投不进还可能抢到篮板，又可以耗24秒。

Triple Up 30点

成就说明：在Classic 模式2对2或者Remix模式2对2中得到对手三倍的分数。

取得方法：这方法参照Double Up。记住，对方得分越多就意味着你要得到更多的分数。对方得到20多分基本上就要重来了。

Iron Will 30点

成就说明：在Classic或者Remix模式中使用空接扣碎篮板

取得方法：游戏中的篮板其实是有HP存在的，使用灌篮会扣篮板的HP，HP为零后篮板便会被击碎。使用灌篮以外的方式是不能破坏篮板的，另外多使用灼热状态下的扣篮可以加快篮板的被破坏速度。推荐在Smash Remix模式中解这个成就，此模式下双方的篮板HP都可见。

Wrecking Crew 20点

成就说明：两分钟内扣碎篮板

取得方法：推荐在Remix 2V2模式中解，由于此模式下有加速道具可以吃，即可加速击碎篮板的时间。多使用空接和灼热状态下的连续扣篮便可很快解开这个成就。

Atlantic Division Represent 20点

成就说明：CLASSIC CAMPAIGN模式击败大西洋赛区的经典尼克斯队。

取得方法：CLASSIC CAMPAIGN模式打赢6场比赛便可，之后解锁尼克斯队的EWING和STARKS。

Southeast Division Represent 20点

成就说明：CLASSIC CAMPAIGN模式中击败东南赛区的经典老鹰队

取得方法：CLASSIC CAMPAIGN模式打赢12场比赛，之后解锁老鹰队的WEBB和WILKINS。

Central Division Represent 20点

成就说明：CLASSIC CAMPAIGN模式中击败中部赛区的经典活塞队

取得方法：CLASSIC CAMPAIGN模式打赢18场比赛，之后解锁活塞队的THOMAS 和LAIMBEER。

Northwest Division Represent 20点

成就说明：CLASSIC CAMPAIGN模式中击败西北赛区的经典爵士队

取得方法：CLASSIC CAMPAIGN模式打赢24场比赛，之后解锁爵士的MALONE和STOCKTON。

Pacific Division Represent 20点

成就说明：CLASSIC CAMPAIGN模式中击败太平洋赛区的经典勇士队

取得方法：CLASSIC CAMPAIGN模式打赢30场比赛，之后解锁勇士队的HARDWAY和MULLIN。

Southwest Division Represent 20点

成就说明：CLASSIC CAMPAIGN模式中击败西南赛区的经典勇士队

取得方法：在CLASSIC CAMPAIGN模式打赢35场比赛，之后解锁火箭队的SMITH和OLAJUWON。

Classical Completion 50点

成就说明：CLASSIC CAMPAIGN模式通关

取得方法：CLASSIC CAMPAIGN模式下击败所有队伍后会有隐藏BOSS模型人出来和玩家对战，难度不高，EASY难度可轻松击败对手。

Eastern Conference Domination 100点

成就说明：使用东部所有三个赛区的任意球队在CLASSIC CAMPAIGN模式中各通一次关

取得方法：东部三个赛区分别是东南赛区（推荐强队OLANDO，MIAMI），中部赛区（推荐强队CHICAGO）以及大西洋赛区（推荐强队BOSTON，NEW YORK）。各通一次便可解锁此成就。

Western Conference Domination 100点

成就说明：使用西部所有三个赛区的任意球队在CLASSIC CAMPAIGN模式中各通一次关

取得方法：西部三个赛区分别是西南赛区（推荐强队DALLAS，HOUSTON），太平洋赛区（推荐强队LAKERS，SUN）以及西北赛区（推荐强队DENVER ，O CITY）。各通一次便可解锁此成就。

NBA Domination 100点

成就说明：使用所有6个赛区的任意球队在CLASSIC CAMPAIGN模式中各通一次关

取得方法：所有赛区球队通关一次后就会出现最终的隐藏球队，战胜后便可取得这个成就。由于要解开这个成就就要通关6次CLASSIC CAMPAIGN模式。所以过程十分耗时，做好长久的准备。

3 The Hard Way 200点

成就说明：在Remix Tour模式中打败 Beastie Boys

取得方法：由于不可以选难度，所以玩起来还是有些难度的。全部通过后会遇到制作人组成的队伍Beastie Boys。打赢后即可解锁此成就。

星球大战：原力释放 2	LucasArts	动作
X360	Star Wars：The Force Unleashed 2	美版
	2010年10月26日 / 1人	59.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：13岁以上

《星球大战 原力释放》的口碑很佳，虽然是面向 FANS 的游戏，但反响不错。本作在依然保留上代优秀的同时加强了画面表现力，大魄力的 BOSS 战和 QTE，爽快的招式让人大呼过瘾，最后与黑武士的对决让 FANS 欣喜不已。但相比前作，本作的进化仅此而已，而且其他方面有大幅退化，实实在在地成为了一款赶工骗钱之作。不过话虽如此，游戏还是值得一玩的，成就的难度也比前作要低。由于游戏的难度不大，所以就不介绍很具体的攻略了，只是列出全收集、全挑战、BOSS 战打法提示等要点，尽量节省篇幅。

攻关指南篇

基本操作

左摇杆	角色移动	A	跳跃
右摇杆	视角移动	B	喷射原力
十字键↑	使用原力提示玩家前进的方向	BACK	技能升级
LB	冲刺	START	菜单
RB	锁定目标	LT+B	原力爆炸攻击
LT	防御	LT+X	扔出光剑攻击
RT	控制原力	LT+Y	对敌人进行洗脑
X	光剑物理攻击	LS+RS	进入 FORCE FURY 状态
Y	闪电原力	X+A/Y+B	投技

招式心得

游戏中的连招十分多，但实用的没几个。追求连招的玩家推荐使用X X X X 按住B X X Y，这个招式范围广，速度快，人堆里也十分有效。另外推荐玩家早点升级 LT+X 这招，即使在 HARD 难度下大部分敌人也可以使用升满级的蓄力 LT+X 扔出光剑秒杀。另外投技不容易被干扰，在人堆中使用也能达到不错的作用。

BOSS战攻略

Gorog

第一回合 BOSS 主要使用砸地，横扫和怒吼三种攻击方式，砸地只要按 LB 快速移动便可轻松躲过，横扫需要算好跳跃的提前量，使用 A A LB 的方式躲过去，这招速度很快一定要提前跳。怒吼只要按住 LT 防御便可。

躲避中玩家要多使用 B 键的原力来降低 BOSS 的血量，之后 BOSS 便会把手砸在平台上让玩家用 X 键猛攻它的手肘，之后会有一段 QTE 出现，等把 BOSS 的两只手都拷住后会对玩家使用很长时间的一段声波攻击，只要防御便可，之后连续按 B 键便可打出 QTE 提示，使用两次大 QTE 后便可解决第一回合。

第 2 回合一开始的几个杂兵实际上是给玩家送血的，之后 BOSS 的攻击更加猛烈。不过基本招式和第一回合差不多，而且还会有杂兵来送血，所以难度不高。把 BOSS 的 HP 消减到一定程度之后它会把右边的道路砸开。之后跳上平台攻击 BOSS 的手，但小心不要被 BOSS 的另一支手砸到了。砍完两次手后爬上最后的平台便会结束第二回合。第三回合的追逐战一开始连按 LB 便可迅速接近 BOSS 开战，BOSS 的挥拳攻击可以按 A 键迅速移动到安全地带回避掉，之后的攻击尽量用 X Y B 三种攻击方式配合的使用，几次过后便可结束战斗。注意 KOTA 的 HP 耗尽也会 GAME OVER，一定要抓紧时间。

The Terror Walker

对付巨型蜘蛛 BOSS 一开始需要把场景中的试管全部破坏掉，尽量背对 BOSS，绕和 BOSS 相反的方向破坏试管，免得被它干扰。之后的战斗会有小蜘蛛来干扰，使用 LT+B 爆掉。BOSS 的扫射攻击不难躲避，实在躲不

过就站在远处用蓄力 LT+X 把剑扔出去可以重创 BOSS。之后 BOSS 进入攻击不能状态便是玩家攻击它的最好时机。BOSS 的 HP 消减到一定程度后会出现断电现象。需要玩家把场景中的电池用 RT 原力装回去再按 Y 键给电池充电，这个过程尽量远离 BOSS，BOSS 比较有威胁的招式就是地面的光波攻击，使用二段跳躲避便可。最后一回合打完后对 BOSS 使用 QTE 便会进入骑乘 BOSS 状态，破坏掉场景中间的大电塔即可完成任务。

黑武士

与黑武士的战斗他会召唤出试管中的敌人来攻击玩家，这些敌人建议使用 X+A 的投技全部扔出平台外，也可以用 LT+Y 对他们洗脑帮助你。攻击 BOSS 几次后会有 QTE，之后 BOSS 跳上平台需要用 RT 原力把平台拉下来。之后黑武士在上面的平台扔试管可以用 RT 原力把试管扔回去。平台上的战斗要使用 LT+Y 多利用试管中的敌人攻击 BOSS。推荐一个好方法：使用 2 段跳后在空中按 LT+Y，便可在回避掉敌人攻击的时候对他们进行洗脑。尽量往 BOSS 所在的平台跳，那里是最安全的。HP 不够就杀杂兵补血。偶尔出现的 QTE 一定要把握好，可以减掉 BOSS 不少 HP。最后主角变成超级状态后的战斗变得很简单，把黑武士攻击到场景边上便会出现 QTE，之后连续按 Y 键便可重创 BOSS。最后 QTE 的放电十分热血。

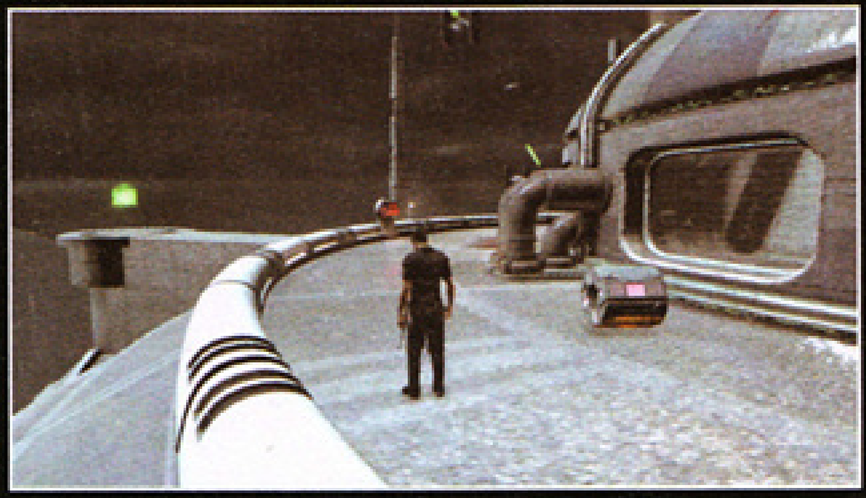
全部盒子收集指南

游戏中散落着 45 个盒子。红色的是主角的装备，绿色的是 HP 上限，紫色的是原力上限，黄色的是额外经验值。下面就列出所有盒子的位置。

第1关

1. 在使用原力来出机关的地方，跳到对面平台上。几乎是必经之路。

2. 有喷火机关的场景，就在对面，很容易找到。



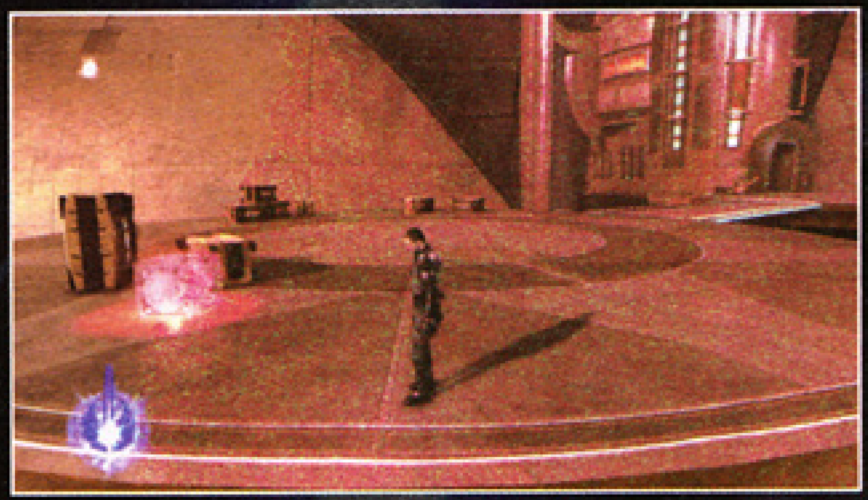
3. 在场景中有个圆形建筑物以及飞行器出现的平台边缘。

4. 在跳入飞船后，用原力控制场景道具砸掉机关的后面，同样是必经之路。

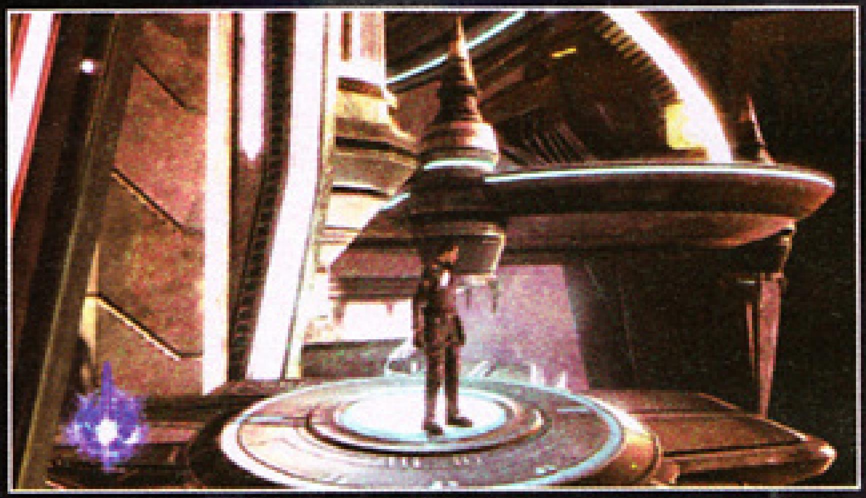
5. 在第一次出现飞行兵的地方，A A LB 便可得到。

6. 第 2 次打完盾牌机器人，进门往左看。

第2关



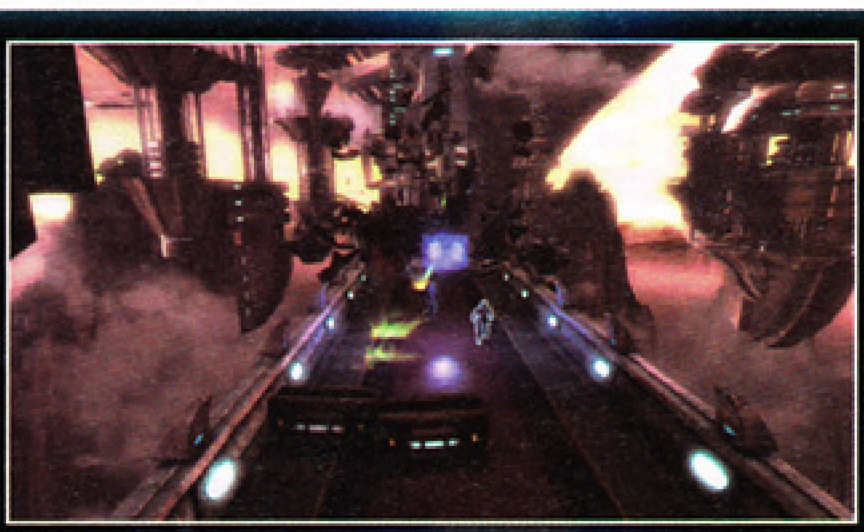
7. 第一个场景杀完红色杂兵后往左边平台上走，需要推掉箱子后才能看到。



8. 在要升起两个平台的场景，跳上去便可看到，很明显。

9. 第 2 个空中浮着球的场景，清场后在出口用 B 破门，出门后在左边可以找到。

10. 第 3 个空中浮着球的场景，按 RT 把球用原力移开后即可找到。



11. 在躲避飞机轰炸场景过程的桥上，2 段跳即可拿到。

12. 在第 4 个空中浮着球的场景，跳到对面平台上即可

13. 用 LT+X 破坏机关跳下去后，在有一堆游戏机的场景，同样跳上平台获得。

14. 摧毁两个喷冰机器人后，往前面走有三台游戏机，全部破坏后会获得。

第3关

15. 一开始场景旁边的飞船上。

16. 本关第一次遇到双腿导弹机器人的场景，右边有狙击枪。合子在空中，需要用原力控制旁边的场景道具跳上去。如果场景道具被破坏，站在如图 **A** 所示处也可以获得。

17. 本关第一个空中浮着球的场景的左边，很明显。

18. 紧接着下一个场景，破掉第 2 个门后对付第 2 个喷冰机器人，盒子在场景的中央。

第4关

19. 一开始类似《忍者龙剑传》中的恐龙骨架场景，在乘升降机的过程中 A A LB 跳到对面的场景里面。

20. 从拿到 19 号箱子的地方左边倒数第 2 个窗户跳下去，落到如图所示平台上，再跳到对面拿箱子。

第5关

21. 犹大大师住所，一开始往右走跳上如图所示的石头，再跳到飞船上。

22. 刚才拿 21 号箱子踩的石头，用 RT 原力移开后可发现。

23. 跳到场景上面后贴着右边走，在树枝里面。

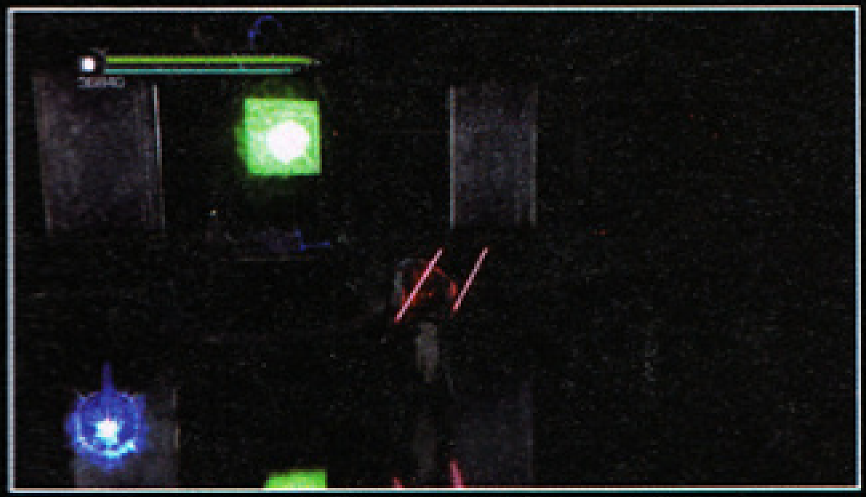
24. 接着往里走，会看到一块大石头，用 RT 原力移开后可发现。

25. 接着往里走即可看见一红一黄两个盒子，非常明显

26. 拿完 25 往前走即可发现，犹大大师的树洞前。

第6关

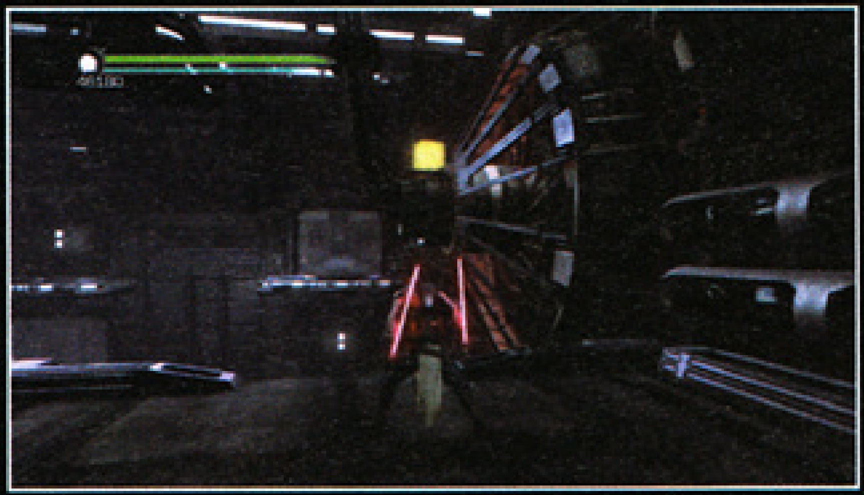
27. 在习得 LT+B 爆完小蜘蛛后，把电池装上去后开门可得。



28. 和成就的拿法一样，打完机个隐形人的场景，先不要把地上的电池装上去，把它移动到右边里面的门前，将电池装上。进去有三个玻璃管。打破中间的可发现盒子。

29. 有熔岩的跳跃场景，先跳到对面，然后回头往后看，就在刚才跳跃平台的下面。

30. 大型机关场景走左边，在两个机关的中间

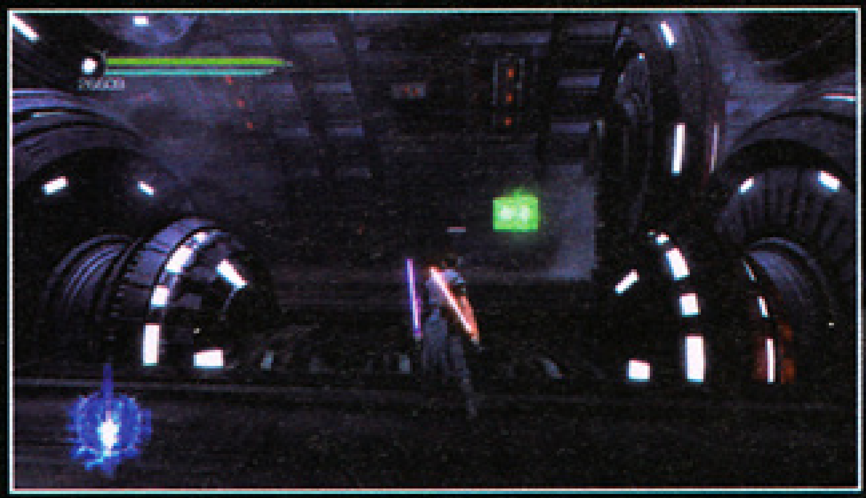


31. 本关第一次遇到中型机器人的场景，在如图所示空中。A A LB 便可取得盒子。

32. 击倒蜘蛛 BOSS 后，用 BOSS 做平台往里走即可找到。

第7关

33. 在第一个场景打完几波敌人后，跳到最右边台子上的里边，盒子在船舱里。



34. 在有一大堆机关的场景里，有几个需要放电破坏的红色机关，破坏后可发现盒子。

35. 地上喷火的场景清光敌人后上平台，必经的场景。

36. 打完持盾的喷火中型敌人后，在左边的船舱内。

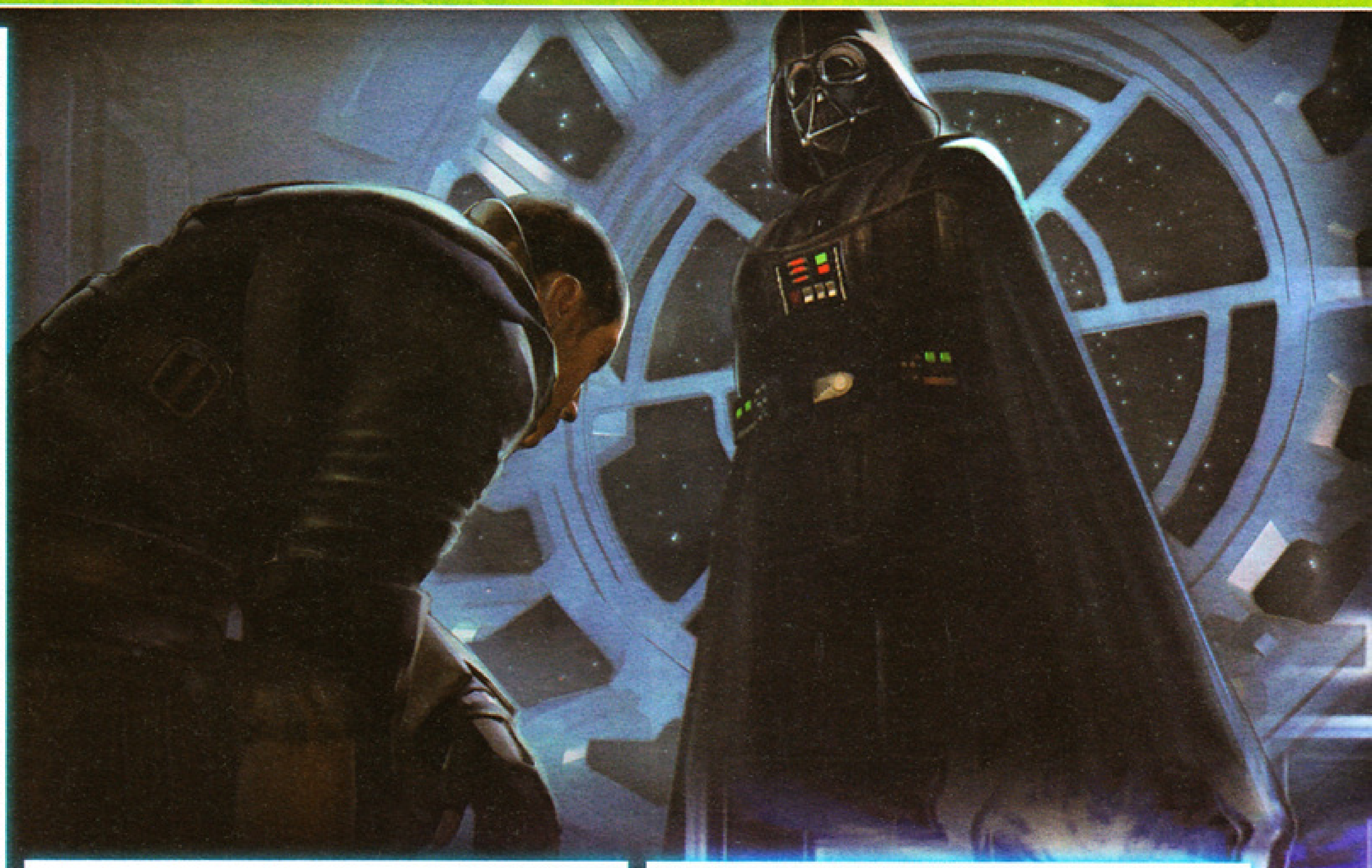
37. 有隐形敌人和狙击手的场景往左边走，在有一群蜘蛛的场景。

38. 用原力将平台升起然后跳下去的场景，跳下去后不要急着往前走，回头跳上平台即可得到。

39. 飞船的场景中，清光敌人后往飞船的底下走，控制原力用两边的场景道具搭平台跳上去获得。

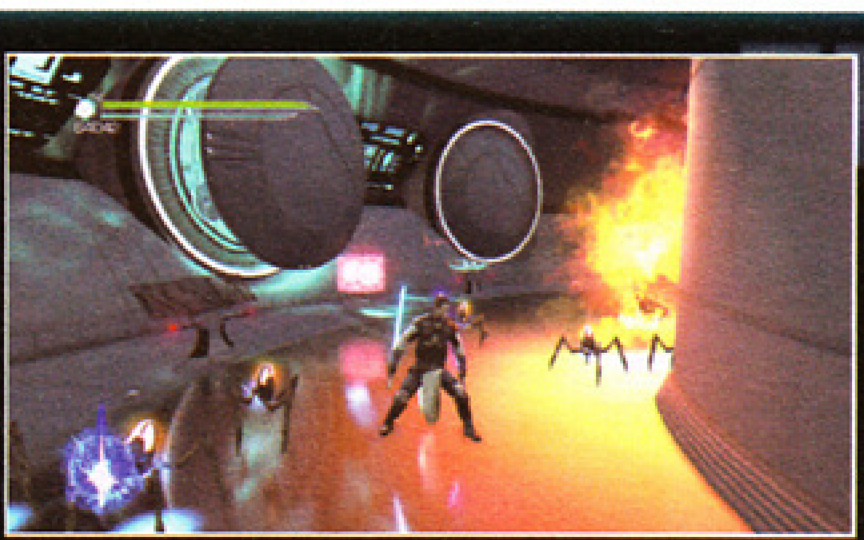
40. 本关第一个场景，在一堆废墟的上面。

41. 同样在第一个场景，跳上左边的废墟可以看到。由于需要跳到对面场景中破坏炮台，所以可以说是必经场景。



42. 帮我方除掉飞机干扰的场景，跳上场景里面的平台即可拿到。

43. 在遇到双腿导弹兵场景的上面，在干掉敌人后需要用原力控制场景道具搭一个平台跳上去。如果之前不小心破坏了场景道具可以站到如图 B 所示处，A A LB 的方式跳上去。



44. 在对付蜘蛛和喷火机器人的场景左边

45. 在第 2 个跳跃场景旋转平台上会有隐形人出现的一个玻璃罩里

挑战模式介绍以及取得金牌的心得

挑战一：THE COMBAT TRIAL

这个任务是要主角要以最快的速度把游戏中的招式用一遍。看似简单，其实时间上要求很严。所有招都只有一次出的机会，一旦失败了时间往往就不够了，需要重新再来。注意招式一定要等画面出现提示时再出，太早的话也不行。多背背招式，熟练之后便可轻松拿到金牌。

挑战二：KAMINO DRILL GROUNDS TRIAL

杂兵会往蓝色门里跑，玩家的任务就是阻止他们逃跑。敌人到后面会越来越多，多使用远程招式，以及多利用 LB 快速移动。敌人出现的位置是固定的，把原力槽升满后注意原力的消耗便可。

挑战三：DEADLY PATH TRIAL

快速到达终点。这个任务主要考验玩家对游戏冲刺以及跳跃的熟练程度，游戏中跳跃方式的组合有 A A LB、A LB A、LB LB A。灵活运用这几种组合可以轻松突破本任务。

挑战四：DEFLECTION TRIAL

对抗 AT-MP 的导弹有两种方法，一种是用弹反的方法在导弹即将接近玩家的瞬间按 LT 防御将导弹弹回，另一种是按 RT 使用原力将导弹反射回去。难度主要体现在 2 分钟左右出现的大型敌人和多发导弹上。大型敌人需要将其放出的定时炸弹用原力扔回去，尽量节省点原力，情况不对就按 RT 控制导弹。

挑战五：RETRIEVAL TRIAL

这个比较有难度。要熟记路线的同时还要灵活运用几种不同的跳跃与LB的组合。一开始可以用两次 LB 冲到对面平台上，再以最快的速度连续两次 LB 接跳跃跳到右边平台上，这样可以节省很多时间。后面的几个平台尽量只用一次跳跃接 LB，2 段跳会耽误时间。记住几个平台的旋转规律，旋转的平台一般都是两个一组的，不要等平台自己转过去，而是要冲到对面另一个平台。熟背路线是非常重要的，需要多次尝试

挑战六：DOMINATION TRIAL

主角需要站在绿色的圈上不要让敌人进来，直到 40 秒的倒数结束。有个简单的方法就是把 LT+B 这招升满，然后站在绿圈中一直爆便可，注意原力的消耗，没有原力了就使个投技。

挑战七：TERROR TRIAL

这个是最简单的任务之一。上来的蜘蛛使用 LT+B 迅速爆掉，后来出现的隐身人使用电击将其电出原型后用剑切死。反复几次便可通过，没什么难度。

挑战八：THE CLONING SPIRE TRIAL

要以最快的速度击破 24 个玻璃罩。远程攻击无效，可以多使用 LB 迅速移动击破，推荐使用 LT+X 把双剑扔出去，一次可以击破多个。

挑战九：SCOUT TROOPER TRIAL

这个挑战主要是要躲避狙击手，躲避狙击手的方法就是找掩护，LB 迅速移动到掩护地点非常重要，冒然前进只会被射死。躲避完前面几波攻击后有跳跃平台，跳上去后会有狙击兵出现，直接放电电死比较保险。本挑战队时间要求不是很严，一分钟内便可拿到金牌。

挑战十：GAUNTLET TRIAL

这个挑战主要考验玩家对抗各种敌人的熟悉程度。总共 4 小关。第一关 VS 冷冻机器人推荐先拆了盾后让它把其他敌人栋住，之后再使用一个蓄力 LT+X 一次性全灭。不要使用 QTE，LT+X 蓄力便可直接击破，这样比较快。第二关的中形机器人同样使用蓄力 LT+X 扔双刃剑的方法迅速击破，空中的杂兵只需电击便可全灭。第三关别急着拆火焰机器人的盾，优先击破狙击兵，然后依然用拉远距离蓄力 LT+X 的方法击破。最后一个场景优先对付红色杂病，可以 A+X 使用投技迅速放倒一个，然后补上一刀。剩下的隐形敌人只要放闪电迅速让其现形，然后蓄力 LT+X 击破便可。

全成就获得指南

本作的成就一如既往的好解，基本上一周目就可以解个七七八八。难度主要就是体现在几个挑战任务和比较麻烦的不同难度通关成就上。但游戏流程很短，加上通关后能力继承，而且游戏没有在线成就，相信大家很快就会拿满成就。

注：游戏中途可以改难度，但会影响成就的获得，所以尽量不要改。建议以从简单到最难的顺序通关。

成就数量	1000 点 /50 个
难度	★★★☆☆
在线成就点数	0 个
全成就所需时间	20 小时左右
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就 BUG	无
全成就最少通关次数	4 次

Padawan 50 点
成就说明：以简单难度完成游戏

Jedi Master 50 点
成就说明：以困难难度完成游戏

Jedi Knight 50 点
成就说明：以普通难度完成游戏

Jedi Grand Master 50 点
成就说明：以 Unleashed 难度完成游戏
取得方法：Unleashed 难度需要将任意难度通关一遍后才会出现，建议把能力拿满，技能练满后再来挑战。

Break the Bank 10 点
成就说明：毁掉 10 台游戏机
取得方法：游戏机位于第 2 关，在一个游戏场里有很多台街机。属于场景道具，破坏 10 台便可。

Stay On Target... 10 点
成就说明：不受伤的情况下完成追逐坠落的 Gorog
取得方法：Gorog 就是第 5 关的那个巨型 BOSS，在一开始追逐它的时候会有飞石飘来，看准按 A 躲避便可。

Master of Disaster 10 点
成就说明：在一次不死的情况下毁掉停在 Salvation 里的所有大型试管。
取得方法：在游戏的第 6 关，一共有 15 个大型试管，其中 12 个在攻关过程中很容易看到，稍微留意便可。最后 3 个在如图所示处把地上的电池移动到场景右边里面的门前装上。里面还可以拿到一个盒子。

Stakross Medal of Excellence 10 点
成就说明：在 the Kamino dive 毁掉 12 座电塔
取得方法：游戏的一开始训练结束后主角破窗逃跑后有一段下坠的剧情，过程中可以按 Y 或 B 键破坏电塔。破坏 12 个便可。由于原力无限，所以非常好拿。

Jedi Bomb Squad 10 点
成就说明：在 Salvation 清除所有蜘蛛炸弹
取得方法：在第 7 关中走廊有狙击手的地方，往左走清除掉所有蜘蛛炸弹便可。

"No match for a good blaster..." 10 点
成就说明：在 the Kamino Drill Grounds 用 turbolasers 杀掉 10 个人
取得方法：在第一关躲避完飞机扫射后，走一段会有个地上出现红色准星的炮台。故意站到敌人身边，让红色准星出现在敌人身边，炮台发射后按 LB 迅速闪开，炮弹杀死 10 个人后解锁成就。

Amplified 10 点
成就说明：用雷光塔杀死 10 个敌人
取得方法：在第 8 关到室外后有个黑色的雷光塔，需要跳起放电将其激活，让它将杂兵电死。

Kamfetti 10点
成就说明: 在 Kamino 用风扇杀掉 5 个敌人
取得方法: 这个位于第 1 关有大电扇的地方。按 B 把敌人直接喷到电扇上，或者按 RT 用原力把他们往电扇上扔。

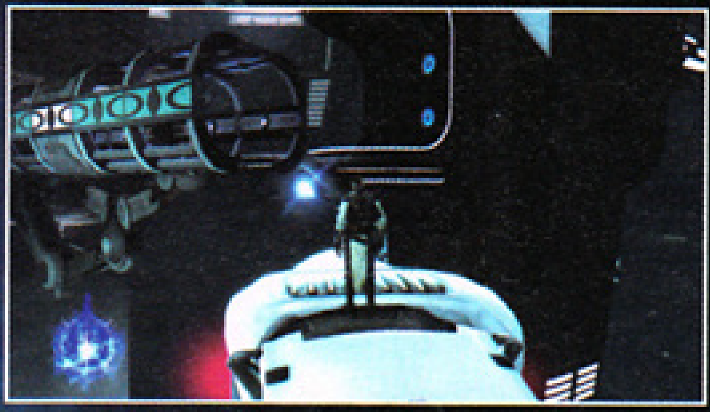
Imperial Painball 10点
成就说明: 将 10 个人扔进 Kamino 发电机里
取得方法: 第 1 关中有一种红色的发电机，发着红光，很明显。用原力把敌人扔进发电机里电死便可。

Droid Rage 10点
成就说明: 控制 the Terror Walker 摧毁所有 Terror Biodroids。
取得方法: 击败第 6 关最后的 BOSS 后会有 QTE，QTE 完成后需要骑乘 BOSS 摧毁电塔。这时候会有之前本关中首次登场的大量中形机器人出现，控制 BOSS 干掉 4 台便可。

Strike! 10点
成就说明: 用一个"保龄球"干掉 3 名敌人
取得方法: 保龄球其实就是第 2 关浮在空中的大圆球，按 RT 原力控制这个圆球一次砸死三个敌人便可。推荐第 2 个有球出现的场景，那里敌人比较多。

Shattered 10点
成就说明: 将 10 名敌人冻结在 carbonite，然后破坏
取得方法: 第一关遇到的那个手持盾的中型敌人，有一招会喷冰把玩家冻住。同样，也可以冻住其他敌人。站在中远距离就可以让它喷冰，引诱它往其他敌人那喷，冻住其他敌人后上去打碎便可。过程中注意自己不要被冻住，按住防御键不要被杂兵射死，万一冻住了可迅速点 B 键破冰。

Top of the World 10点
成就说明: 在一次不摔的情况下到达 Spire 的顶部
取得方法: 最后一关的最后会有两个跳跃场景，不小心失足了就要重来。注意稳扎稳打即没什么难度，不要着急。



Valet 10点
成就说明: 使用维达的强化 TIE 摧毁 AT—MP。
取得方法: 第 2 关一开始弹导弹的地方，弹两次就可以用原力举起强化 TIE 的碎片来砸爆 AT—MP。强化 TIE 就是主角乘坐的飞船被原力挤爆后，在场景的后面。可以躲到强化 TIE 的后面来使用原力，这样不容易被干扰。

It Burns! 20点
成就说明: 将 15 个敌人扔进红色原力场
取得方法: 在第一关有个四周都是红色力场的场景，按 B 把 15 个敌人推到红色立场上杀掉便可。同样用 RT 原力扔也可行。

Pied Piper 20点
成就说明: 用 Mind Trick 控制 10 个 Stormtroops 自杀
取得方法: 人形杂兵如果只剩下一个人的话，用 LT+Y 可以让他跳楼自杀。

Unleashed 10点
成就说明: 激活 Force Fury10 次
取得方法: 画面左下角的槽全满后按 LS+RS 即可激活 FORCE FURY。多杀敌，多使用 QTE 可快速积攒FORCE FURY 槽。激活 10次后解锁。

Enjoy The Trip See You Next Fall 10点
成就说明: 让 50 个敌人摔死
取得方法: 使用 B 和 RT 原力把敌人往场景外扔便可。可以在最终 BOSS 战的第 2 场刷，用投技扔便可。

Use the Force,Luke 20点
成就说明: 只是用原力技能完成任何一关
取得方法: 推荐简单难度第 1 关，全程不要使用 X 便可。

Lucky Streak 20点
成就说明: 不死的情况下杀掉 300 个敌人
取得方法: 推荐第 6 关，这关有大量的小蜘蛛，LT+B 清掉 300 只便可。注意原力的消耗。可打最低难度。

Sky Killer 20点
成就说明: 摧毁 15 台 TIE Fighters
取得方法: 在第一关结尾附近有个按 RT 原力控制飞机炸塔的地方。将 15 台这样的飞机按 RT 摧毁便可。

Arachnophobia 20点
成就说明: 毁掉 200 个 Terror Spider Droids
取得方法: 同样是第 6 关的大量小蜘蛛，按 LT+B 杀 200 个即可

Maxed Out 30点
成就说明: 将所有原力能力提升到等级 3
取得方法: 可多周目达成便可。

Return to Sender 20点
成就说明: 抓住 AT—MP 发射的导弹再扔回去干掉它
取得方法: 这个敌人在第 2 关一开始就有，就是发射导弹那个大型敌人。导弹可以用 RT 原力抓住扔回去，注意控制扔回的方向便可。在挑战任务 4 中同样可以解。

To the Face! 20点
成就说明: 弹返 20 发 AT—MP 发射的导弹。
取得方法: 同样是第 2 关那个导弹大型敌人，在导弹将要接近玩家的瞬间按 LT 将导弹弹回去 20 次便可。弹返的判定很长，稍微提前一些按的话也可以弹反，很容易掌握。在挑战任务 4 中同样可以解。

Up,Up and Away 20点
成就说明: 烧掉 20 个 Jumptrooper 的喷气背包
取得方法: 隐藏成就，第一关有后面背包的飞行兵，按住 Y 放电电他们就会炸掉他们的喷气包。炸掉 20 个解锁成就。

Passive Aggressive 20点
成就说明: 格挡并反击 10 次近战攻击
取得方法: 推荐第一关有那种使用双刃剑攻击的敌人，在被攻击到前的瞬间按 LT 会弹反敌人的攻击，再按 X 反击。反复 10 次便可。弹反的时机和弹导弹差不多，稍微提前一点按 LT 一样会出弹反。

Awww Yeah... 30点
成就说明: 在游戏里使用所有战斗技巧
取得方法: 先把技能全部升满，然后在菜单画面会有出招表，全部用一次便可。可以在没敌人的状态下放。

Specialist 10点
成就说明: 将一项技能提升到等级 3

Fully Charged 10点
成就说明: 耗尽一整条原力槽释放一次闪电攻击
取得方法: 对着一个敌人在蓝色原力槽全满的状态下按住 Y 不放，直到原力消耗完为止。

Poor Bob 10点
成就说明: 所有攻击方法用在同一个敌人身上
取得方法: 隐藏成就，先按住 RT 使用原力把敌人移到空中，然后按 X 砍他一下，再按 Y 电他一下，再将他扔飞便可。

Betrayed By Rage 20点
成就说明: 选择黑暗结局。

A Measure of Mercy 20点
成就说明: 选择光明结局
取得方法: 游戏有两种结局，最后一关的最后会有选择。要拿另一个结局只需选关重打最后一关便可。

Holocron Hunter 40点
成就说明: 找到所有盒子

Rookie 30点
成就说明: 以至少铜牌的战绩完成 10 项挑战

Challenger 10点
成就说明: 完成一项挑战，拿到 1 块铜牌

Competitor 20点
成就说明: 在任意挑战中拿到 1 块银牌

Hat Trick 30点
成就说明: 在任意挑战中拿到 1 块金牌

Champion 30点
成就说明: 以至少金牌的战绩完成首个 10 项挑战

Platinum 30点
成就说明: 在任何挑战中拿到 1 块白金奖牌
取得方法: 这个白金奖牌推荐第 6 个或者第 7 个挑战。前者 MP 升满的状态下按 LT+B 一直吹飞敌人便可。后者对时间要求不高，要拿白金很容易。第十个任务多使用蓄力 LT+X 拿白金也会很简单。

Bring Down the Giant 20点
成就说明：剧情中必获得

Crack the Sky 20点
成就说明: 剧情中必获得

Escape from Kamino 20点
成就说明: 剧情中必获得

Meeting of the Jedi 20点
成就说明: 剧情中必获得

The Exterminator 20点
成就说明: 剧情中必获得

The Nemesis in Flames 20点
成就说明: 剧情中必获得

软组织

主持人：纱迦

终于加页了！年末大作众多，不加页明显不可能。其实即使是加了页，我们还是删了不少内容，这次倒霉的又是“成就犯”栏目。作为一名标准成就犯的纱迦实在是愧对各位同道中人，不过年末大作如云，各位腾出点时间来打打大作也未必不是一件好事。另外我也会在这个栏目里为大家介绍一下近期的成就神作。

这里不得不说一下《最终幻想 X Ⅲ国际版》。当本人把光盘放入主机时，首先就发现其成就与美版共通。进入游戏后更是惊愕地发现，游戏甚至能直接读取美版的存档！本人半年前就圆满了美版，其内容和 PS3 版基本没有区别，而存档和成就共通也意味着这个所谓的国际版和原本的 PS3 版是基本没区别的。所以我们大幅删减了攻略页数。其实我个人甚至想把这个攻略完全删掉，不过考虑到在之前的《游戏机实用技术》上已经做过预告，贸然删除的话也会引来部分读者的反感，所以最后还是保留了流程和简化版研究。这里也请玩过 PS3 版或对此游戏不感兴趣的人能够谅解。

硬件 HARDWARE

Email pengpeng：我想问一下 AP2.5 究竟是怎么一回事，目前有什么办法能够解决。

AP2.5 是微软在本次秋季更新中加入的最新反破解机制，凡是带有 AP2.5 校验的游戏在已破解的主机上将不能运行。目前这样的游戏只有《神鬼寓言 Ⅲ》、《极品飞车 热力追踪》、《刺客信条 兄弟会》这 3 个。目前解决方法主要有两种，一种是通过固件升级，这个在后面会详细介绍；另一种是刷新的固件。不过新的固件会导致部分老游戏无法运行，另外防 BAN 性能不明（当然任何固件都不可能完全防 BAN）。

Email 天天向上：我已经自 BAN 一年了，请问如今我上线被 BAN 的几率是多少？

理论上只要刷过机就会被 BAN，不过微软今年至今还未开展 BAN 机行动，因此目前是安全的，被 AP2.5 标记过的机器也暂时安全。但微软也许明天就会开展轰轰烈烈的 BAN 机运动，所以不好说。

■“PLANTING CLAYMORE！”——和这样的女孩打《COD》是什么样的感觉呢？

Email sonofwind：我原本一直用一正一 D 两台机刷成就，用 D 机打成就，拿到正机上更新。不过最近只要一转移设定档，在正机上就会显示该设定档已损坏，请问这是怎么回事。

这是因为 AP2.5 还有一个功能是作标记。玩 D 的机器在运行了带 AP2.5 校验的游戏之后，就有可能被作上标记，之后该机器上的玩家设定档转移到其他机器上时就会显示损坏。如果这台玩 D 的机器还没有被 BAN，你可以通过 Xbox LIVE 恢复你的玩家设定档，但不能转移这一点不会改变。

软件 SOFTWARE

Email 刘天启：很期待下一本《X360 专辑》呀！我成就过五万就指望它了！

很抱歉，因为页数问题，“成就犯”栏目再次被砍页数。作为补偿，这里把最近半年的成就神作都大致列一下吧！

光盘游戏
守护者传奇
CSI：Fatal Conspiracy
电脑战机 武力
秋之回忆 打勾勾的记忆(中)
秋之回忆 打勾勾的记忆(日)
车轮之国 向日葵的少女
我的新娘 只属于你的新娘
Super Hero Squad：TIG
MONOPOLY Streets
Megamind
MySims SkyHeroes

XBLA 游戏
X-MEN
Harm's Way
吃豆人冠军版 DX
丧尸围城 CASE 0
丧尸围城 CASE 0 (日)

Live quietxx：我想问一下为何我不能购买日服上的《丧尸围城 CASE 0》。我在 LIVE 卖场只看到信用卡购买的选项，却看不到用 MSP 点数买的选项，这是 BUG 吧？

这个游戏比较特殊，它必须用日本信用卡才能购买。所以尽管该游戏的成就和其他版本分开，但能拿两遍的人很少。不过游戏内容和其他版没有区别。另外即将推出的《丧尸围城 CASE WEST》也是这样。

光盘说明

关于升级文件

使用方法：先解压光盘中 Xbox 360 Title Updates 文件夹里的 Cache 压缩包，再设法将里面的文件全部拷至 X360 储存装置的 Cache 文件夹下即可。

★如果你用硬盘的话，你需要硬盘数据连接线以及相关软件（推荐 Xport 360）。如果你从来没用过这两样东西，请参考《X360 专辑 Vol.8》的相关内容。Cache 文件夹在硬盘的 Partition 3 的根目录，非常好找。

★由于文件数量巨大，升级文件名又复杂，要想在里面找某个游戏对应的升级文件很麻烦，推荐大家将全部升级文件一起拷进去再使用。只要你不修改升级文件的具体内容，X360 游戏是不会因为升级文件而出现错误的，请各位放心使用。

★大家在所附的文本里会看到一些重复的升级文件统计，这是因为同一游戏的不同版本而导致的。这同样不会导致游戏出错，请放心。

★部分游戏升级后有可能修正一些对玩家有益的 BUG，如《死或生沙滩排球 2》的登出赌博法。另外部分游戏升级后可能会对固件版本有更高要求。

★如果你想删除这些升级文件，可以打开 X360 主机的选项设定，在记忆体画面中按 Y 键，选择清除系统快取。不过这个操作会删除所有升级文件，不能选择性删除。

★这些升级文件适用于所有型号和版本的 X360。

三步搞定 AP2.5

使用方法：在光盘的三步搞定 AP2.5 文件夹中有名字分别为 1、2、3 的三个压缩包。只要将其分别解压到 U 盘的根目录下，按 1、2、3 的步骤对你的 X360 主机进行 3 次升级，即可搞定 AP2.5。千万注意！顺序一定不能错！否则必失败！

★此法只适用于至今仍未进行 2010 年秋季更新的 X360 主机，如果你已更新，或已玩过带 AP2.5 校验的游戏，则此法无效。

★用此法更新后系统版本不是最新的 12611，因此你不能上 LIVE，也不能玩今后附带 12611 升级文件的游戏。但目前你可以玩所有的游戏。

★此法并不能一劳永逸地解决 AP2.5 问题，不过可以在完美固件出来之前一解燃眉之急。

★对付 AP2.5 最好的方法就是购买正版，请各位端正态度。

之前两本专辑的自制系统相关内容不知各位感觉如何。两个月过去了，如今 X360 的情况又有不同，除了众人皆知的 Kinect，还有微软的最新杀手锏 AP2.5。就在零售机纷纷落马的时候，自制系统机却是凯歌高奏，不但搞定了 AP2.5，而且拿下了 Kinect。至于以前就有的玩锁区游戏、免费玩 DLC 和 XBLA 等特性也依然保留，如今拥有一台自制系统机绝对是软饭的至高享受！好了，接下来就让我们三度进入自制系统的美妙世界吧！首先当然还是要从 12611 系统开始说起。

文 AIR04 美编 一刀

X360自制系统继续谈

升级12611系统！

何为 12611 系统？这是一个于北京时间 2010 年 11 月 1 日下午 17:00 发布的更新，版本号为 2.0.12611.0。相比上一个版本 9199 版有非常大的改动。主要为以下几点：

1. 新的启动画面。

2. 使用微软 Metro 设计风格的全新界面。

3. 系统设置增加 Kinect 选项。

4. 卖场下载增加 ESPN 应用，只在美国的部分 ISP 服务商可用。国内可以使用 VPN 访问。

5. 加拿大支持 Netflix 在线影片服务。

6. Zune、Last.fm、Sky Player 增加 Kinect 支持。

7. 趋向真实化的人偶 2.0 系统，旧版人偶服装不能通用。

8. 更新的家长控制功能。

9. 加入 Live 家庭计划控制。开启时自动过滤系统界面上的所有成人内容，并且可以为每个成员设置和取消独立的保护密码，也可以根据分级制度独立设置可见内容。

10. 改善玩家代号的建立过程，如果已经存在同名代号，人偶会旋转并且提供 5 个建议的代号。

11. 改善硬盘读取速度。

12. 改善派对的语音交谈质量。

13. 改善 Wi-Fi 无线连接的过程和质量。

14. 在登入界面提供登出其他手柄、帐号的功能。

15. 系统界面提供无缝连接的虚拟键盘，在需要的场合方便输入，例如登入 Xbox Live。

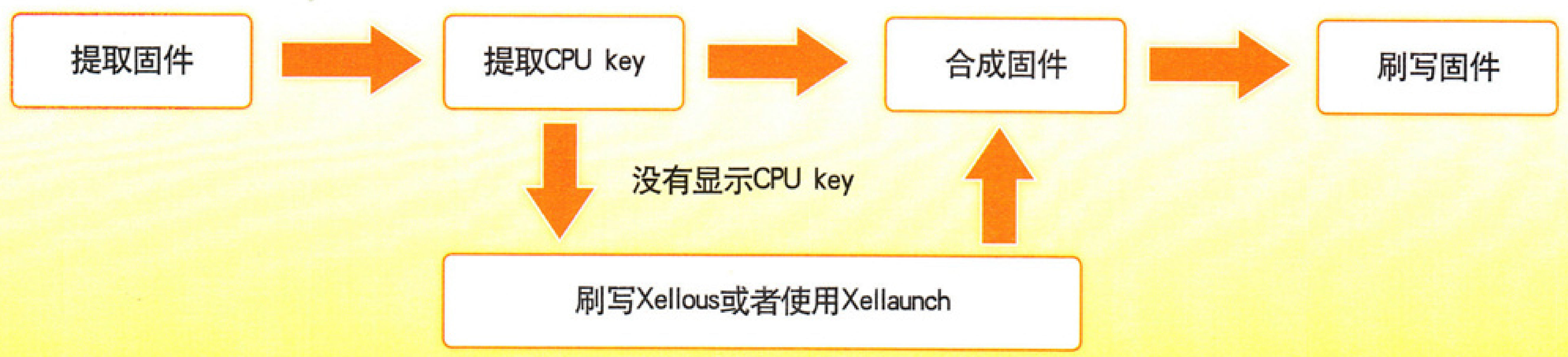
16. 加入反盗版验证机制 AP2.5。例如《神鬼寓言 III》不能在 iXtreme Lite 固件的主机上运行。

17. 改善 CPU 和 GPU 的待机功耗，双 65 主机实测待机温度稳定值为：CPU 是 35.6 度，GPU 是 43.4 度，室温 16.2 度。相比 9199 版系统下降近 20 度！

了解了 12611 系统的特点，如果觉得自己有需要升级的，可以继续看下面。

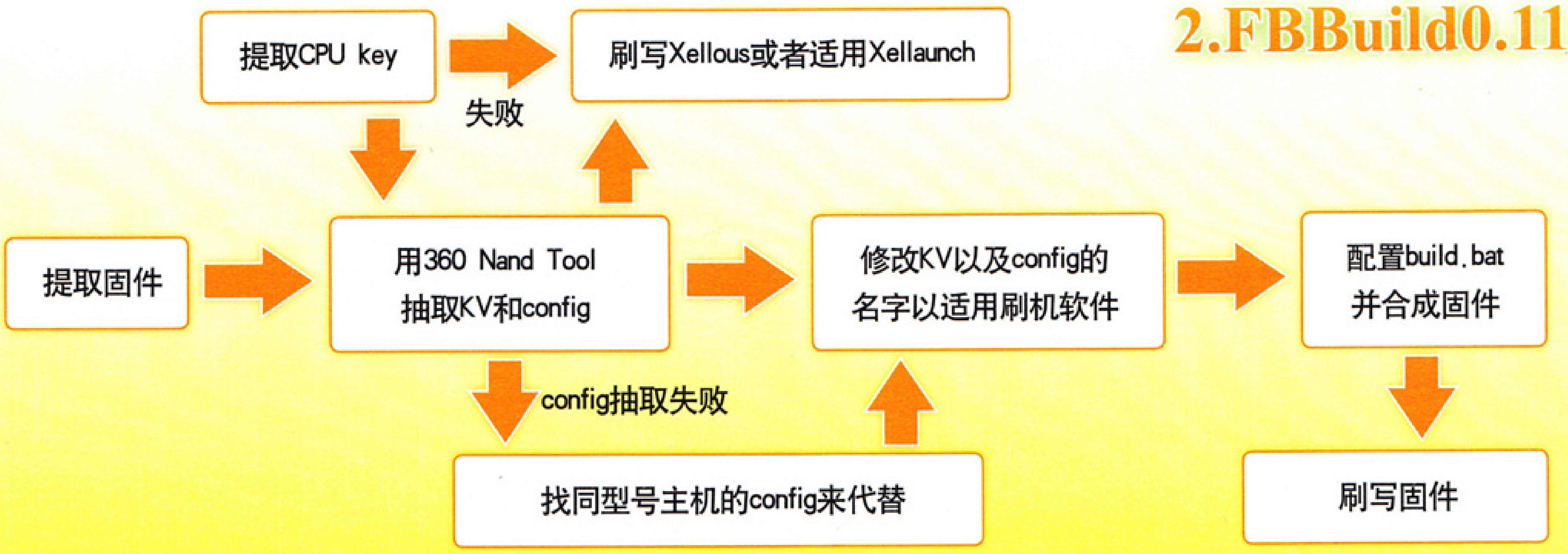
PART 1 刷机基本流程

1.FreeBOOT ToolBox Maker26



卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

2.FBBuild0.11



PART 2 重要建议

1. 如果主机没有坏块尽量使用 xellous 刷机。为何？因为你即使把机器刷成 2 红 2 绿，你都还能按光盘退出键来进入 xellous 重新刷机。也就是说，你还有机会自救（亲自试验）。

2. 无论使用何种方法刷机，切记多备份几份固件。无论是合成前还是合成后的固件都必须在非常可靠的记忆体上保存。

3. 无论发生什么事情，都绝对不可以刷入原始固件！否则只能拆机跳线刷机，严重的可能导致主机无法点亮！

4. 先仔细阅读本文。如果发生意外要镇定，冷静排查，确定问题原因。

PART 3 准备工作

●合成固件需要主机的固件以及主机的 CPU key。使用原始固件以及提取固件都没有问题，但是不能使用改区域码的固件（例如把日版主机改成欧版主机的固件，而不是刷入的那种全区补丁）。固件的提取参看上辑，也就是 X360 专辑 Vol.12。

●查看 CPU key 可以用非 HDMI 线链接电视（显示器）的方式，然后按光盘退出键开机来查看。如果最后定格画面看不到 CPU key，那必须再刷写一下 XELLous1.0。刷写方法同样见上辑。

●查看 CPU key 也可以使用 xellLaunch 来查看 CPU key。使用方法见下文。缺点是如果刷写失败，将除了跳线刷机法之外没有其它解救办法。

●用 360 nand tool 查看固件，确定自己没有坏块。如果有坏块，必须在合成固件之后做映射。

PART 4 固件合成

FreeBOOT ToolBox Maker26自动合成

此软件与上期介绍的 freeBOOT_ToolBox_Maker24r3.exe 的方法一样。只是添加了 2 个新选项：

1.My console do not have a DVD drive：此选项是给无光驱用户使用的，勾选后合成的固件将不会检查光驱。无光驱用户开机不会直接进入 Xellous。

2.Debug mode：此选项勾选后，合成固件时候将能看到 ibuild 和 FBBuild 程序的运行情况。如果有错误也会直接反应。

运行光盘内附带的 FreeBOOT ToolBox Maker26.exe，按照如图输入 CPU key，一定要反复核对确定无误。然后去掉 Auto detect motherboard（only on 16Mb dump）前的选项来自行选择自己的主板类型（如果不知道，在 Flash360 主界面有显示）。Destination directory 是指固件存放地点，推荐选择 Dump directory（固件所在位置）。Filename destination（固件名称）推荐选择 updflash.bin。这样出来的固件已经是可以使用的文件名了。最后按 Generate FreeBoot，会弹出一个对话框，这时候选中你主机的提取固件或者自己的原始固件即可开始合成。然后在

提取的固件那个文件夹内即可得到已经合成的 updflash.bin 文件。

注意：如果主机是 256MB 或者 512MB 大内存主机的固件在合成固件时候提示错误。那么请直接使用下面的手动合成方法。原因见后面的问题集。

FBBuild0.11手动合成

说明：当你因为各种不确定的原因无法使用FreeBOOT ToolBox Maker26自动合成固件的时候，你就需要用到这个手动合成固件的方法。

1. 解压光盘中附带的FbBuild-V0.11文件。得到FbBuild-V0.11文件夹。这里面就是一套已经配置好的完整的手动合成程序。

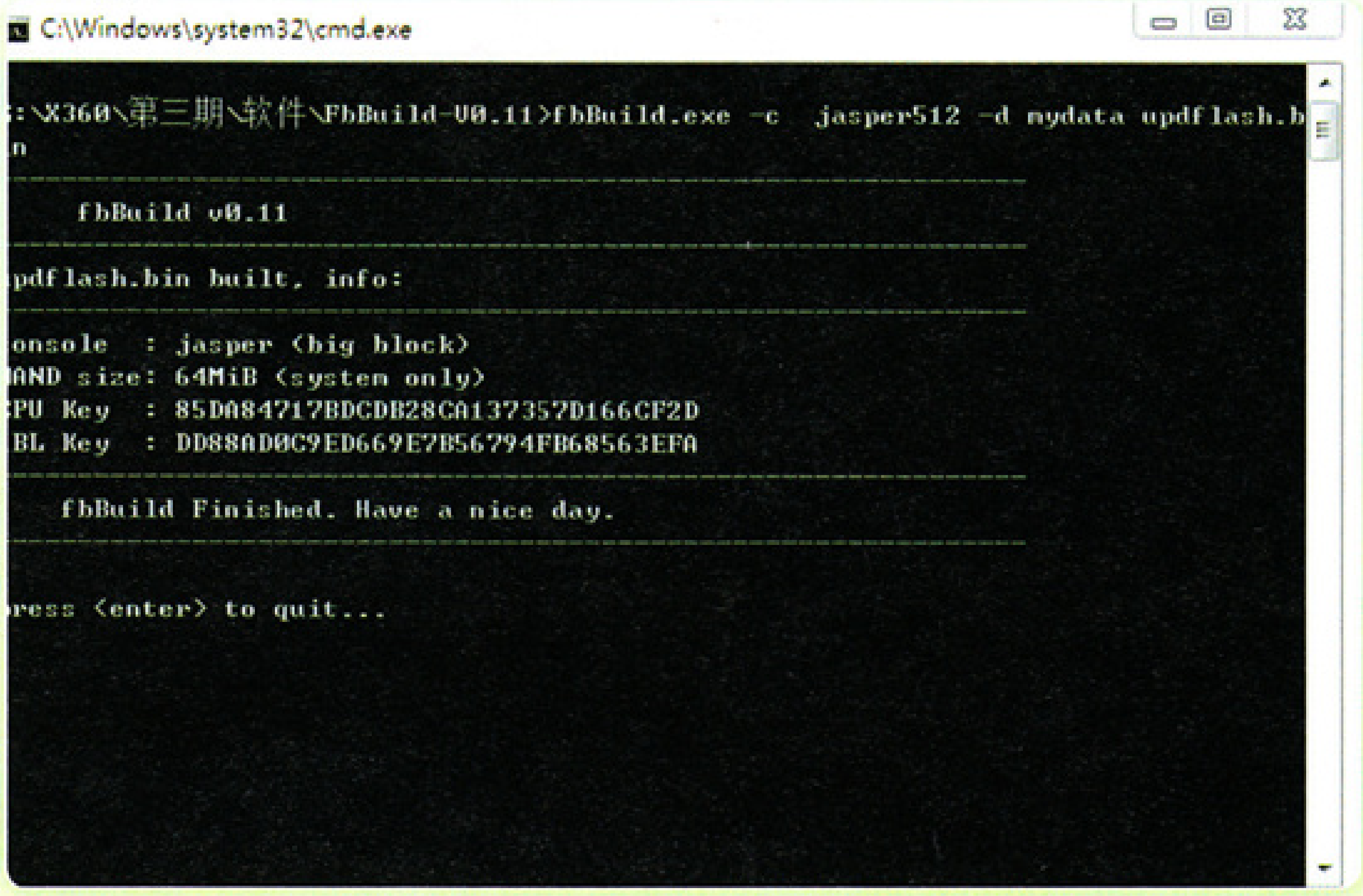
2. 打开360 Flash Tool，并在360 Flash Tool中填入自己的CPU key信息，然后打开固件，点击Extract，勾选SMC、Key Vault与Config Blocks，然后点击OK。选择好保存的文件夹。提取完毕后可以看到一个名为KeyVault的文件、一个SMC文件夹夹和一个config.bin文件。

注意：如果无法在360 Flash Tool中看到自己固件的文件，请参考问题集中的问题9来解决。

3. 将KeyVault文件夹下的KV_dec.bin，SMC文件夹下的SMC_dec.bin以及config.bin复制到FbBuild-V0.11文件夹下面的mydata文件夹下面。

4. 将KV_dec.bin改名为KV.bin。将SMC_dec.bin改名为SMC.bin。将config.bin改名为smc_config.bin。

注意：如果因为特别原因提取不到SMC的，也可以去mydata下的SMC文件夹内找属于自己的SMC文件。aud_SMC.bin是用于FT1U2连到AUD_CLAMP的主机。SMC-Jasper Big Block (256M512M) .bin是专用于双65大内存的主机。



5. 打开mydata文件夹下的cpukey.txt。将里面的CPU key换成自己的。然后保存关闭。

特别注意：一定要反复核对你输入的CPU key值是否正确，此软件对于错误的CPU key在合成中没有任何提示，可以顺利合成！但是刷入主机会导致严重后果！

6. 回到FbBuild-V0.11文件夹下面，找到build.bat文件，右击它，然后选择编辑选项。可以看到语句fbBuild.exe -c jasper512 -d mydata updflash.bin。将其中“jasper512”部分换成自己主板型号。例如：xenon，zephyr，falcon，jasper，jasper256，jasper512。保存关闭。双击这个文件后即会开始合成固件。

7. 如果合成成功，就会如图显示固件正确的信息。固件会生成在FbBuild-V0.11文件夹下面。名字是updflash.bin。

几个常见错误集合说明：

错误提示 WARNING：please make sure your provided a DEcrypted kv.bin!

可能的问题 KV.bin没有正确解密。你可能在提取KV.bin时候没有输入CPU key。

解决办法 重新提取KV.bin文件。提取前必须在360 Flash Tool中输入你的CPU key。

错误提示 ERROR：unable to find smc config data in smc_config!

可能的问题 config.bin不正确。常见于双65大内存主机的提取固件中提取的config.bin文件。

解决办法 用同型号主机的config.bin文件来代替提取的文件。256MB内存的双65主机的config.bin文件与512MB主机的config.bin文件可以通用。

错误提示 ERROR：1BL key 0xAD88AD0C9ED669E7B56794FB68563EFA does not appear to be correct!

可能的问题 1BL key错误。

解决办法 将FbBuild-V0.11 文件夹下面的1blkey 文件中的key值改为DD88AD0C9ED669E7B56794FB68563EFA。这个在每台机都是一样的。

PART 5 固件初级验证

合成固件之后，再用360 Flash Tool打开合成的固件，看File System标签下的文件数量和名称是否和原始固件范例一样。如果有缺少那么在光盘中的“固件缺失文件”文件夹下面找到自己对应固件型号的文件。然后解压到FbBuild-V0.11文件夹下面的mydata文件夹下面，并再次合成一遍。

再查看固件的2BL[CB]值是否与合成前的固件一致，如果不一样，那么需要用Flash360来刷写，并且不保留KV区域。

如果是手动合成的还对固件不放心。可以再用FreeBOOT ToolBox Maker26手动合成的固件做原始固件来合成一次。如果没有提示错误，那就是成功了。

PART 6 固件刷写

Xellous 首先，用FAT32格式重新格式化刚刚使用的U盘。然后把合成的固件updflash.bin拷贝到U盘内。插入X360。然后是重要的一步！拔下X360主机的电源，等待10秒钟，再插上电源。然后立刻按光驱键开机。此后就无需操作。Xellous会自动刷机。

Flash360 将合成的固件updflash.bin拷贝到Flash360目录中，然后运行Flash360。在主界面上会显示主机的信息，可以自己核对下。然后按A选择“Write updflash.bin to Nand”。然后就是选择是否保留Nand中的KV.bin与config.bin。如果验证时候是2BL[CB]与原固件不一致的，那么选择B“RAW Flash without keeping current KV/config”不保留KV.bin与config.bin，这样就会完全刷新固件。不过这样会覆盖掉成就和设置。其它时候就选择A保留KV.bin与config.bin即可。然后就会对比合成固件和nand中的信息，信息一致后按A就开始刷写。

PART 7 更新人偶数据

刷机完成后需要更新完整 12611 更新包才能获得人偶，这时候只要下载官方的 12611 完整系统升级包进行升级即可。升级包只会更新人偶数据而不必担心会改变自制系统功能。这个升级包光盘内也已经附送。

PART 8 Kinect更新

当插入 kinect 的时候会提示更新，如果你确定是按照上面的步骤进行的升级，那么你可以点更新，没问题。更新完毕之后系统会识别 Kinect。我是使用 FBBuilt0.1 进行合成，Dash Launch 2.06 打的补丁，我升级后没有任何问题。玩游戏一切正常。包括很便宜的游戏盘(你懂得)。

相关问题集

1. 按光驱退出键没有显示 CPUkey 值

答：没有刷写 Xellous1.0，需要刷写 Xellous1.0。

2. 我是双 65nm 的 256MB/512 内存的主机，我合成固件的时候提示 KV 无法解密。

答：以前固件合成的 bug，请使用 fbBuild 软件的方法并参照问题 9 的方式来进行合成。

3. 为什么我操作都正确用 xellous 刷机无法识别主机更新固件？

答：请重新格式化 U 盘至 FAT32 格式，或者换个 USB 口试试。

4. 固件是打过全区补丁的，可以用于新固件的合成么？

答：完全可以。

5.KV 区域一定要更新吗？

答：不一定，至少我没有更新。

6. 装完 DL2.07 之后需要重新解锁小游戏。

答：装完 Dash launch2.07 之后请确认 launch.ini 中设置是否也变更过了。

7. 更新完 12611 系统之后，Ping30 补丁失效了。

答：这个常见于在 9199 系统中使用 kxam.patch 补丁进行 ping30 破解的玩家。删除 kxam.patch 文件并安装 Dash launch2.07。然后将光盘中附带的 launch.ini 复制到硬盘根目录即可。

8. 刷写 12611 出现 2 红 2 绿的情况

答：首先确定自己的 Nand 没有坏区，提取的固件不是已经修改过区域码的，然后再使用 FreeBOOT ToolBox Maker26.exe 再次合成固件，用 xelllous 刷写。

9. 刷完之后无法启动怎么办？

答：先冷静、仔细对比文章中的步骤以及自己的操作，是否有遗漏。SMC 文件是不是选错了。Nand 上是否有坏区。

10. 无法在 360 Nand Tool 中看到固件里面的文件显示：No FS Root！

答：这个问题常见于双 65 自制机中的 Arcade 版本主机的 XBR8955 提取固件。这种固件下，软件都无法正确提取识别 config.bin 文件。我们需要找一个同型号的 config.bin 来代替这个无法提取的文件。双 65 碧玉版主机的文件已经在"固件缺失文件"中附含了。

11. 是不是所有版本的主机均可按以上方法成功刷机？甚至老的双 90 纳米机器？

答：以下表格所描述的便是已知的例子，可以参考使用适合自己的合成方法：

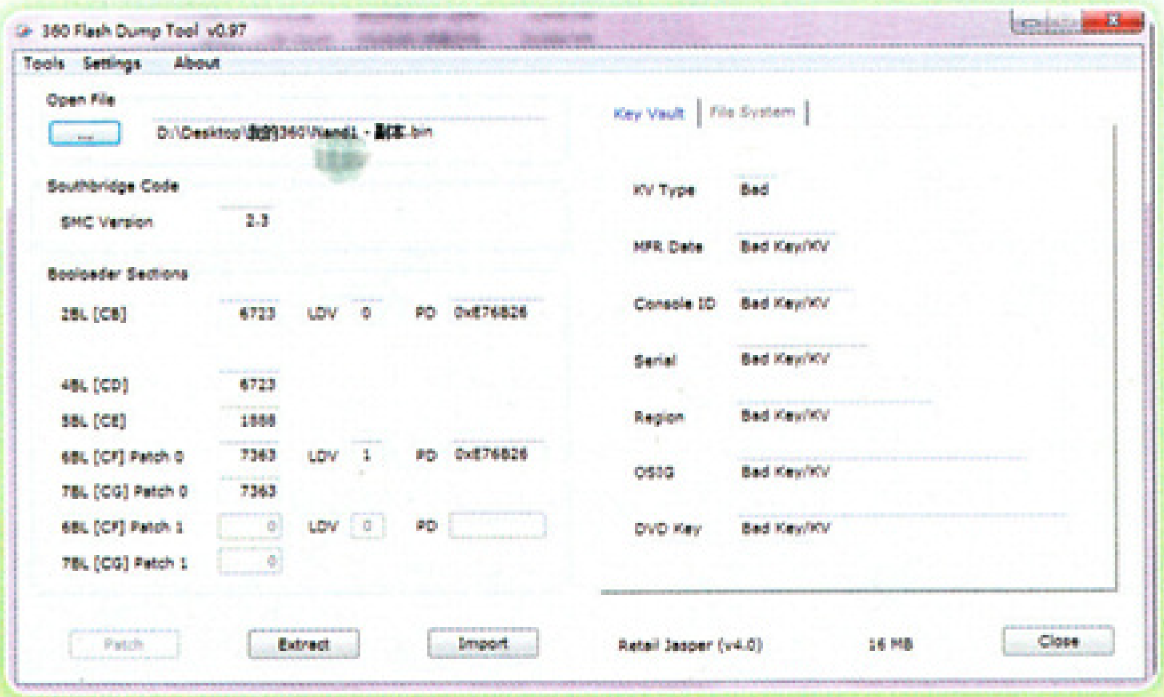
主机版本	固件版本	使用合软件	刷机工具	结果
falcon	8955Xbr3 提取固件	FBT ToolBox Maker 26	Xellous1.0	成功
xenon	9199FBT 提取固件	FBT ToolBox Maker 26	Xellous1.0	成功
Jasper 16M	原始固件	FBT ToolBox Maker 25	Xellous1.0	2 红 2 绿
Jasper 16M	原始固件	FBbuild0.1	Xellous1.0	成功
Jasper 16M	8955Xbr3 提取固件	FBT ToolBox Maker 26	Xellous1.0	成功
Jasper 16M	9199FBT 提取固件	FBT ToolBox Maker 26	Xellous1.0	成功
Jasper 16M	原始固件＋坏块	FBT ToolBox Maker 26	Xellous1.0	E71
Jasper 16M	原始固件＋坏块	FBT ToolBox Maker 26＋nandpro0.2b 移坏块	NAND Flasher 360 v1.1.0	成功
Jasper 256M	8955XBR3 提取固件	FBbuild0.11	Xellous1.0	成功
Jasper 512M	8955XBR3 提取固件	FBT ToolBox Maker 26		无法合成提示 KV 无法解密
Jasper 512M	8955XBR3 提取固件破损	FBbuild0.1	Flash360 不保留 KV	成功

相关软件逐一介绍

Software 1 强大的NAND信息查看工具360 Flash Tool v0.97

360 Flash Tool 对我们来说最大的作用就是查看固件信息和提取固件中的文件。

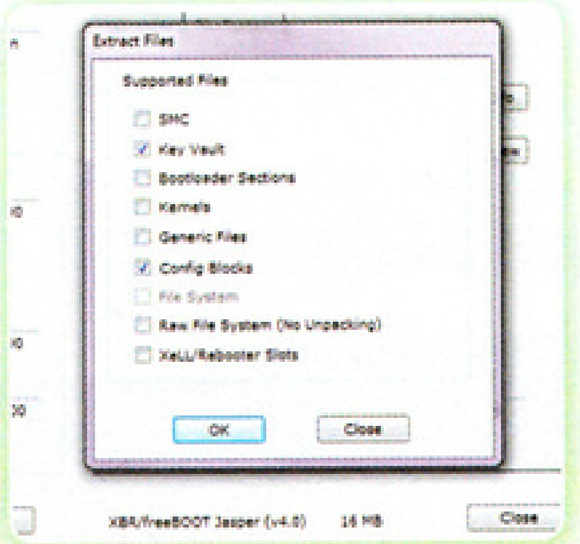
首次运行会让你设置 KEY，将 CPU－Key 选项上打勾，然后输入自己的 CPU key 即可。或者直接点 OK 也可以，以后可以点击 Setting 下的 Key 来设置。如果没有对应的 key 在软件里，那么就无法解密固件。提取的 KV 等信息都是加密的，无法用于合成固件。



点击 Open File 下的…按钮，选择固件文件。如果有 key 并且能正确解密的话能在软件右边版面的 Key Vault 看到正确显示的信息，否则显示为 Bad Key/KV。如果在 CPU key 和固件都在正确的情况下在 File System 标签看不到固件内的文件，那是程序无法正确读取固件，也无法正常提取 smc_config.bin。常见于双 65 主机的 256MB 或 512MB 内存的主机。

如果出现 Bad blocks 选项卡，则表示固件中含有坏块，或有区域映射。

按下 Extract 键可以提取固件的一些文件。如果没有用 key 来解密，则部分不能提取或者以 encrypted only 来表示提取的文件带加密。



在程序右下角，Close 左边能看到固件的版本情况。如果是显示 Retail XXXXXX（VX.X）【X 代表任何数字字母】，则这个固件是原始固件。

每次合成固件后需要对比 2BL[CB] 后面的版本号是否与合成前一致。如果有不同，需要用 Flash360 刷机，并且刷机选择不保留 KV 区域以此来刷新 CB。

该软件还能按 Import 键来插入替换一些文件。比如：KV、SMC Code、Config Blocks 等。

Software 2 CPU key查看工具XellLaunch

XellLaunch 作用是不需要刷写 Xellous1.0 而直接通过软件来运行。它只能运行在 JTAG 的破解 Xbox360 上。

将 xellous1.0 中的 xell-2f.bin 改名成 xell.bin 放在 U 盘或者硬盘根目录。然后再复制一份 xell.bin 放在与 xelllaunch.xex 同一个文件夹内。运行 xelllaunch.xex 即可进入 Xellous1.0。

如果 XellousLaunch.xex 无法在这 2 个位置找到 xell.bin。软件将运行 Flash 中的 Xell。

在光盘中已经有 xellLaunch.rar 文件包。里面已经附有改名好的 xell-2f.bin。

Software 3 Freestyle Dash 2.0

注意：如果你安装过以前的版本，你需要备份并且删除它。不要把软件直接在 CD 或者 DVD 上运行，因为软件会写入保存一些数据。

安装方法：将光盘内附带的 Freestyle Dash 2.0.rar 文件解压，得到 Freestyle Dash 2.0 文件夹。然后将这个文件夹复制到 X360 上任何你喜欢的地方（除了 Flash 和 HDD0）。然后执行文件夹下面的 default.xex 就可以运行了。

然后再看了下面的注意事项再开始设置。否则会得到杯具一个（如右图，游戏扫描重复了）。

注意事项

· 在设置后一定要等它扫描或者下载完毕！千万不要打断它，或者重启 X360 或者在 FSD 里面转悠得太频繁。

· 一旦有数据错误发生，那必须到 Setting 标签下的第一页底下按 "Clear Data" 进行清除数据，然后再重新开始扫描直到第一次扫描或者下载到 100%。

· 在第一次扫描之后所有的扫描都会稳定而且更快。

· 你也能按下右摇杆调出状态栏来查看系统状态（Status）。也能查看当前的 IP 地址和温度。

· 这还只是一个公共测试版，软件中还是会有很多错误会导致 FSD 突然当机。不过只要重启就能解决。

· 想要在游戏标签显示游戏，必须在设定中设置 "Mange Game Paths" 的路径。

· 建议不要把 FSD 装在 U 盘中，这会导致整个 FSD 反应变慢，普通速率的 U 盘 2 ~ 4MB 每秒的写入速度以及 10MB 每秒的读取速率无法满足 FSD 的速度要求。· 另外，FSD 更新游戏信息时候数据量巨大，我在安装 101 个游戏后更新的总数据量是 2.7GB。

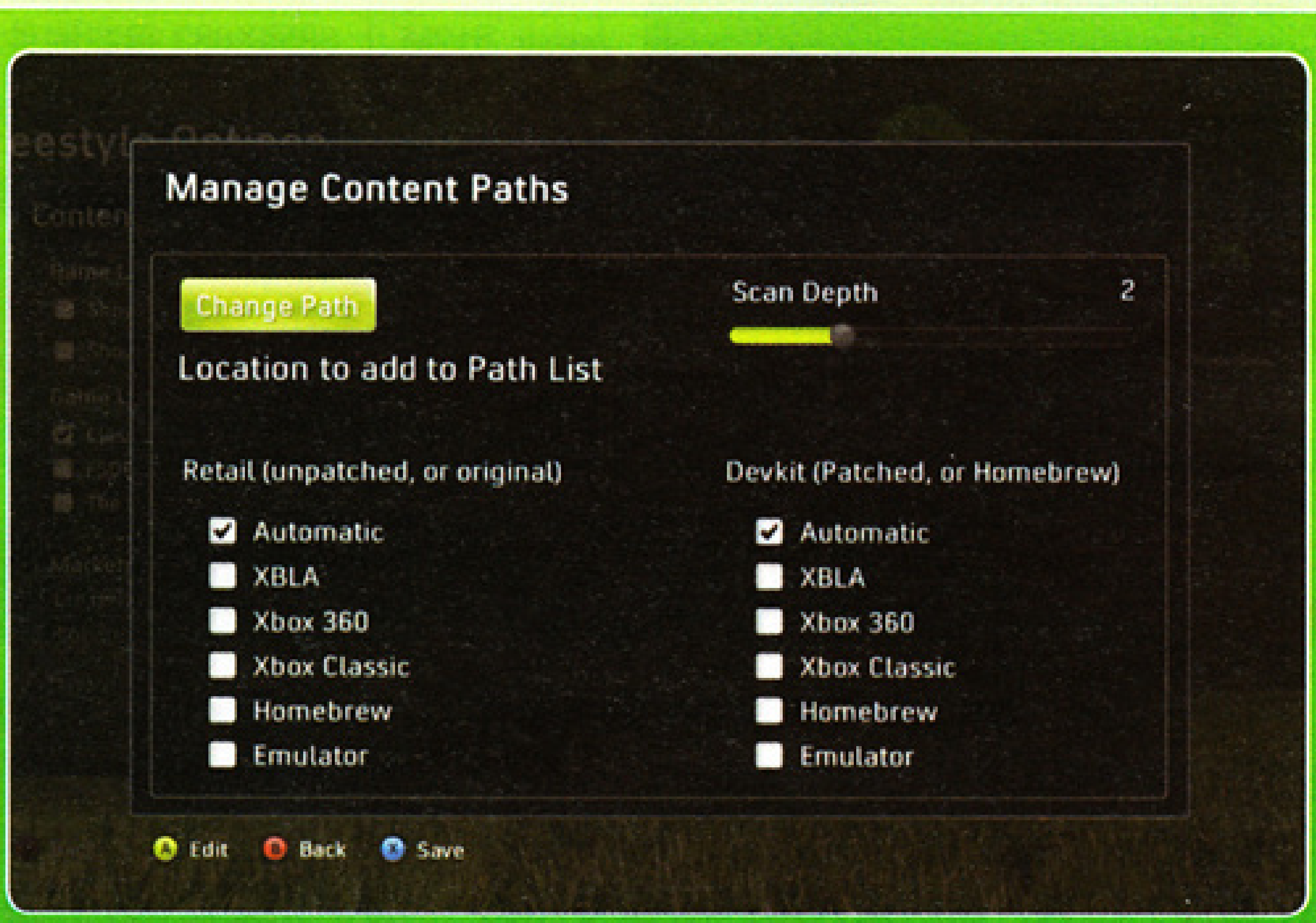
设置

软件的设置选项卡在 Utilities 下面第一个。设置卡下面将设置内容分为 4 个板块，分别是 General Settings（综合设置）、Content Settings（记忆体设定）、System Settings（系统设定）和 Xlink Kai（Kai 设定）。

在综合设定中能设定 TeamFSD.com 的账户（至截稿时论坛还在关闭中，无法测试）、清除数据和恢复初始设定、检查 FSD 的升级和一些主界面的显示、时间设定等。

在记忆体设定中能设定是否显示游戏背景和游戏截图，这些数据可以在主机联网的时候直接从网络上下载。在此选项卡中的 "Game list Visual" 中能改变游戏显示的方式。"MarketPlace Locale" 中可以选择游戏说明、背景、截图的来源，建议设置成 "Hong Kong" 香港，这样有些游戏说明就会直接变成中文。设置完毕后要点下下面的 "Set MarketPlace Locale" 才会变更设定。

"Mange Game Paths" 中可以设定将游戏和程序添加到软件中，



按下这个按钮然后按 Y 就能开始设置路径。"Change Path" 是选择路径，"Scan Depth" 是扫描深度，扫描深度越大，向里扫描的文件夹层数越多。当然，时间花的也越多。设置完后按 X 保存。你也可以添加多条路径，使得硬盘上的所有游戏包括 XEX 方式安装的游戏都能直接出现在游戏列表之中。GOD 方式安装的游戏包都在 Hdd1：\Content\0000000000000000 文件夹下面，你可以进入这个很多 0 的文件夹之后按 Y 选择这个路径，扫描深度选择 2 就够了。退出路径设置后就开始做扫描了，一定要等扫描全部执行完毕，Status 变成 Idle 后才能再次操作。

在系统设置中，可以设置时间的显示方式，FTP 模式中的用户名和密码，FTP 模式和 HTTP 模式的开启或者关闭，屏幕的过扫描，还有风扇速度。你可以把风扇速度调高，来加强散热。不过调得过低将可能损坏 X360！

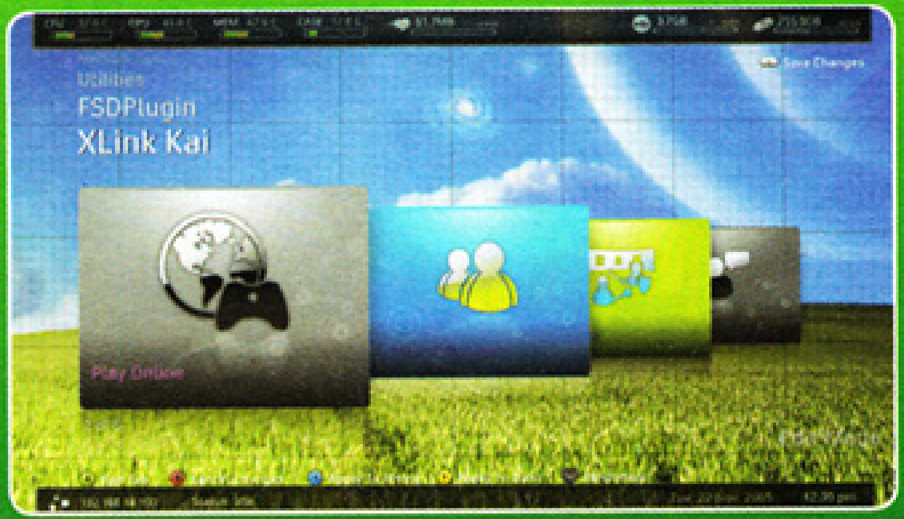
使用上的一点小介绍

A. 不要以为暂时没第三方的漂亮主题我们就没办法扮靓 FSD。其实原始的主题就支持用户自定义，在 Utilities 下面的 Skins 标签里面，选中原始主题 Default 之后按 X 就开始自定义界面。你可以更改背景和前景的内容，甚至去掉前景。按 Y 进入编辑模式后更能更改标签的内容、颜色、排序等等。

B. 在 FSD2.0 下按左蘑菇键还能实时截图。截图会保存在 Data 文件夹下面的 Screenshots 文件下面，以 PNG 的方式保存。

C. 软件还提供了联网更新时间以及更新游戏截图以及游戏信息以及游戏更新等功能，选中游戏后按 Y 就能看到快捷菜单。选项从上到下依次是“游戏截图”、“成就”、“查看存档”、“重命名”、“删除”、“移动游戏”、“重新下载游戏信息”、“管理游戏更新”。下载信息和游戏更新都必须连接网络（不是 live）。而下载的更新也不会存在系统缓存中。需要从 FSD 的 DATA 文件夹中的 Title Updates 文件夹中复制过去。

D. 这次的改动相比上次的版本已经去掉了查看和刷写 nand 信息等功能。不过加入了内置 KAI 功能和增加了插件接口。以后应该还会增加更实用的插件。



Software 4 Dash Launch 2.07

有 FBT 的地方就有 Dash launch，这 2 个软件总是配套了出现，Dash launch 总像是 FBT 的功能补完一样。下面我们也介绍下 Dash launch 在到了 12611 系统上的一些变化。

注意：这个版本仅仅只能使用在 FreeBoot12611 系统上面，禁止在任何其他版本系统的主机上安装。否则可能导致无法开机。

此软件我们在上一期已经有 2.02 版本详细的使用介绍。而从 2.03 版开始，Dash Launch 就只能用在 12611 系统上。相比 2.02 版本，2.07 版新加入了 dvdexitdash、xblaexitdash 和 nosysexit 这 3 个新选项。

· dvdexitdash：如果将此选项设置为 false，那么当退出光盘的时候，将会回到默认路径上的程序。如果设置为 true，那么会回到 NXE 界面。如果不进行设置，默认是 false 的功能。

例句：xblaexitdash = false

· xblaexitdash：如果将此选项设置为 false，那么当退出 XBLA 小游戏的时候，将会回到默认路径上的程序。如果设置为 true，那么会回到 NXE 下面的 XBLA 小游戏列表界面。如果不进行设置，默认是 false 的功能。

例句：xblaexitdash = false

· nosysexit：当此项设置为 true 时，在按西瓜键时候进行系统设定将不会退回到 NXE 界面。

例句：nosysexit = false

Dash Lauch 从 2.05 开始还能为系统打上 AP25 的破解补丁，不过 2.05 的只能破解支持或者 GOD 方式运行游戏。而 2.06 更新了补丁，已经能直接对 AP2.5 完全的破解。如果是自制机还不能完美的读取新游戏的，或者刷新系统之后无法玩 Xbox1 代游戏的，那么安装 Dash launch2.07 就能解决问题。

安装

解压光盘内附带的名为“dash_launch_v2.07_for_12611”的压缩包，然后将压缩包内的文“istaller”文件夹复制到 U 盘或者 X360 上，通过 XeXmenu 执行 staller 里面的 default.xex 文件。Dash launch 就开始安装程序。第一个问题是是否更新或安装 Dash launch。按 A 选择是就开始安装，接下来的 2 行就会显示是否写入成功。如果在根目录下有 launch.ini 文件，安装程序还会提示是否更新到 flash 里面。接下来就是检测补丁，如果显示可以的打补丁的。那么就按 A 安装补丁。如果已经有了，那就直接结束。显示：Flash done，Prass A to shut down。到这里按 A，X360 就会自动关机。Dash launch 安装完毕。

在光盘内已有设置好的 Dash launch2.07 版本的 launch.ini 文件，与上期软件配套。

拒绝LIVE从主机做起

很多玩自制机的朋友用盟区或者 Kai 进行联机的时候会插网线，又会担心主机在插网线时候会自动上 LIVE，从而导致莫名奇妙地被 ban 掉。现在我们有个比较简单可行的办法，就是让主机自己不连上 LIVE——用新版家长控制禁止 LIVE 链接。

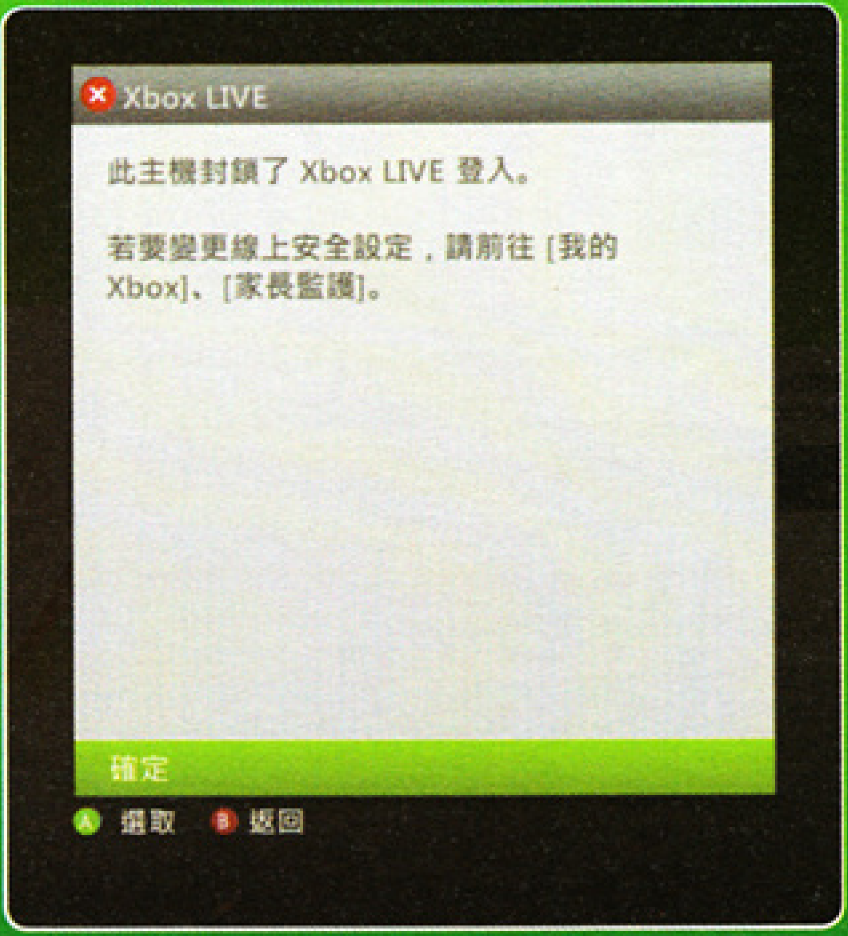
在 12611 系统中倒数第二个版面即为“家长监护”，也就是我们的重点。点击 A 进入此页面进行设置。

首先我们将主机安全改为开启。默认情况下“偏激内容”和“未分级内容”是在不允许状态下的。我们可以点击“分级和内容”标签进行设置。然后进入“Xbox LIVE 存取权限”选项，将这个设定为封锁。接着进入变更密码设置选项进行设定密码。密码是我们的按键，可以设定为 XXXX 或者 XYXY 等等。接着再次输入刚才的密码做确认即可。密码重设的问题和答案也需要设置。然后点击完成。接着就可以点击存储与结束来保存和退出设定。

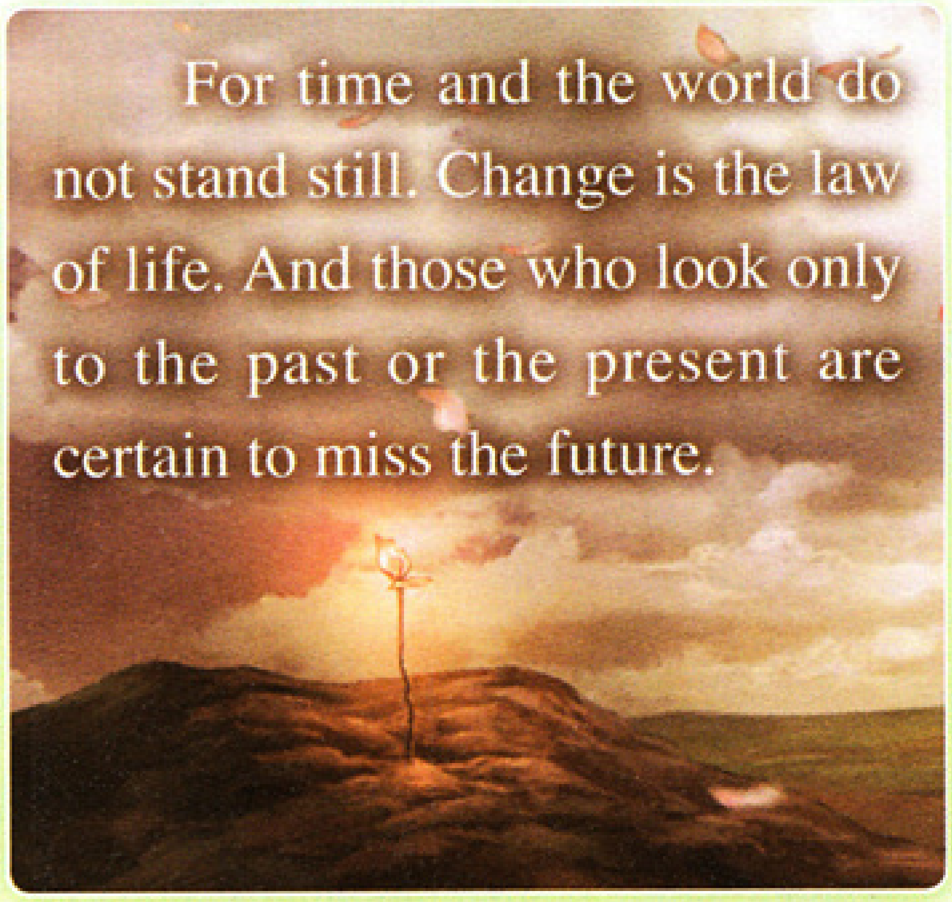
这以后上 LIVE 都会被提示需要权限才能连接。

以后需要更改，就只要输入刚刚的密码即可，密码问题的答案最好是记下来。不然以后想上 LIVE 爽爽的时候……（你懂得）。

注：由于更新 12611 之后官方并未有 BAN 举动，所以此方法还没有得到验证。



结束语



在时间和世界面前，不要停滞不前。变化才是生活规律。那些只守着过去或者现在的人一定会失去未来。

— John F. Kennedy

讲述软饭自己的故事 Vol.3

本栏目开办已有两期，吸引了不少软饭前来参与，这里也给大家说一下参与方法。首先是写一个自我介绍，字数不必多，不过要说清自己的特点，然后附一到两张照片。如果我们觉得不错的话会联系你，之后会主动联系你洽谈进一步的采访问题。

再次重申本栏目的主旨。本栏目旨在向大家展示软饭们的真实生活。欢迎各位玩家勇于自曝，入选的条件并不在于你拥有多么高超的游戏水平，也不在于你在 X360 上砸了多少银子，只要你身上有值得与其他软饭分享的故事，都可以向我们投稿。我们的邮箱：x360special@gmail.com。但注意严禁弄虚作假。

如果你是一名软饭，又天天上网，那么你没理由不知道 XBOX-SKYer 这个网站。从 Xbox 时代开始，XBOX-SKYer 就以软饭大本营的形象存在于广大玩家心中，这个名字的历史甚至比“软饭”这个词还要早。这次我们“软组织”找到了一名 XBOX-SKYer 元老——SKY herberg，让他来讲述一下自己的故事。大家鼓掌！

汉堡你好！首先还是跟大家打个招呼吧！

各位好！特别是热衷于 Xbox 360 的各位更加好！

作为资深软饭，能说说你是如何成为软饭的吗？

这个话题就比较长了，大约是 10 年前吧，看同学有台 PS2，比红白机效果好很多，自然就很心动。作为微软的长期拥趸，当得知微软会出游戏机后更加兴奋。大概是 2002 年吧，拥有了第一台 Xbox 游戏机，同时以 500 元的价格买了张《DOA3》，被画面深深震撼。人物胳膊不再是 PS2 上的四片体，而是有多个三角形组成的圆弧了，这画面效果足以让我向周围的朋友炫耀很久。

我是通过《光环》而知道你的名字的，请问你是什么时候开始玩《光环》这个系列的呢？顺便介绍你对《光环》的感想吧。

好的。我是 2002 年买了 Xbox 游戏机以后，顺手又买了张日版的《光环》，玩了大约……5 分钟？大概吧，反正最后头晕眼花听不懂，于是就扔到一边作为垫桌脚的备用材料了。直到近一年后的一个偶然机会，认识了后来被称为 www.xbox-skyer.com 论坛 AI 的狗康（AI 这个绰号是由于他长期狂热地发布关于 Xbox 的一切信息，敬佩他的玩家最后给他取的，而我依然习惯于叫他老狗叔或狗康）。一是年龄相仿，二是因为大家都是“《光环》系列”的狂热支持者。由于他长期鼓噪说《光环》好玩，于是又拿出来玩，结果……就一直玩下来了。在这个游戏里，我曾经创造过一些令人高兴的数据，当然和狗康等众多痴迷者没法比，狗康翻译整理了数百万字的《光环 3》、《光环战争》、《光环 3 地狱伞兵》、《光环 致远星》的各种资料（至今仍在整理编辑中），建立了“《光环》系列”游戏的中文百科文库（比维基百科中的介绍要丰富太多了）。WIIKEY（北京玩家）成为了大陆第一个《光环 3》将官；MK NEVER0087（河北玩家）完全具备代表国家队参加《光环》相关比赛的实力；LI2 CHINA（广州玩家）每天不打上十几盘《光环》总会觉得缺了点什么；来自海南的金融投资家 CHINAGAME，干脆在家里拉了根 10M 光纤方便大家组队厮杀！正是由于众多《光环》爱好者的执着，加之游戏本身优异的物理引擎效果，使得这款风靡全球、销量超过 3000 万的系列游戏能够在中国蓬勃发展，甚至成了 Xbox 游戏机的代表作。

■游戏之余瞅一眼花，心旷神怡。

其实《光环》给我带来的最深的感悟，不仅是游戏本身的优秀素质（可以单机，可以联网，还可以打持久战），还在于认识了一帮来自全球各地、从事各种职业、有着不同生活背景的好朋友。大家相约组队感受游戏带来的乐趣（和恶趣），从游戏合作到生活中互相关心，以致于出差各地都有朋友接待，成了真正线上线下联动的好朋友。

那么除了《光环》之外，你还喜欢什么游戏呢？

除此之外，Xbox 上还喜欢《真·三国无双》这个割草系列，以及《JSRF》这款无限流畅的动作游戏。X360 上除了《光环》，可能就是《TIGER WOODS PGA TOUR》了。《使命召唤》、《战争机器》虽好，可我不擅长，玩到最后不得不玩这个 BUG 满天飞的“伍兹高尔夫”游戏了，也因此被长期讥笑为又骂又玩自相矛盾（笑）。

■打机环境自爆。

■各位软饭也要加紧造人喽！

你每天的游戏时间是多少？

每天大概两三个小时吧，通常吃完饭是可以玩上一会的，随后就要暂停下，要给儿子洗澡，等他把折腾完以后，我才能继续玩。通常这时候，朋友们都已经纷纷离场了。如果没他们，碰上《光环》这种强调团队意识的游戏，我就只有望而兴叹了。

能否和大家分享一下你的 X360 相关收藏呢？

这个嘛，家里就一台 26 寸 KONKA，两台 Xbox，两台 Xbox 360，其中一台是新买的 4G SLIM+Kinect 同捆，为了不让儿子和我争抢游戏而买的。有 20 多张 Xbox 游戏，有 10 余张 Xbox 360 游戏（部分是代狗康“保管”的）。游戏不多，值得炫耀的是有两台 Xbox 时代的铁骑控制器，游戏不大，装备不小，可是却没玩几次。作为一个 Xbox 玩家，谁没疯狂过几次嘛。

就是就是，我也曾一口气充过 2 万点 MSP，哈哈。对了，作为 XBOX-SKYer 网站的老会员，能简单说说你和它之间的渊源吗？

建立 www.xbox-skyer.com 网站时，其实说起来也蛮有意思的，一方面考虑到一些骨灰级 Xbox 玩家的狂热情绪，另一方面考虑到和其他游戏网站的一些理念冲突。于是有一日，狗康找我说：“经与 devil、wolf7、r_m、番茄等灰灰们商议决定，我们一起搞个 Xbox 论坛玩玩吧。国内游戏论坛都是大杂烩，没有专门讲 Xbox 游戏机的，而且很多论坛上充满了无数的广告，影响信息阅读，数据混乱不堪，毫无管理可言。我们希望能够建立一个像天空一样清澈的环境。”我说：“那好吧，你们做吧，我煽风点火发帖子就成。”于是在学习了大量的游戏知识，认识了众多网友的同时，我也被绰号为“早更男”和“老愤青”。和年轻的 SKYer 在一起，不仅获得大量的游戏、生活、百科知识，而且论坛在众版主的管理下没有任何灌水垃圾帖，这是非常难得的一点。

■再来一张《铁骑》近照。顺便强烈期待 Kinect 版的《重铁骑》。

有个问题我想请教一下，作为一个老玩家，为何你的成就点数还不到 1000 点？按理说就算只打《光环》也不应该只有这么点啊？

成就是微软 XBOX360 上的一个创新设置，一个游戏一般有 1000 点的成就，加上 DLC，一般可以达到 1250 点成就，《光环 3》由于是微软的“嫡系部队”，加了很多 DLC，因此成就到达了 1750 点成就。

成就其实是一个很有趣的设置，目的是为了能够让用户更多的玩游戏，更多的体会成就感，但有些成就比较怪异，比如《战争机器》的万人斩之类的成就，因此很多所谓的成就饭们就很痛苦地在不断靠作弊（比如多手柄上线，多用户联合互杀等）来刷成就。

同时，也有一些软件可以在客户端直接改数据，造成微软服务器同步数据后显示解了某个成就，www.xbox-skyer.com 上就有专区来对这类软件进行交流。好奇之下，我也尝试了一下，鼠标一点，成就立刻涨上去一堆，嘿！有意思，成就成了一个一钱不值的遮羞布，除了面子上的炫耀，没有其他更有价值的作用。当然，国外还有专门的成就饭群落，不仅有成就数的比较，也有游戏成就完成度的比较。

突然有一天，上线后发现，我的成就竟然被清了零，大笑之余，也悟出一个道理：游戏中，到底追求的是什么，是游戏过程中的快感还是追求几个无聊的数值，当然，会有很多人认为我是因为作弊而被清零的成就饭，坦率讲，我这个才 1 万多点成就的成就饭，也太水了吧，如果为了成就，我或许要买更多的游戏来达到更高的分数，这很无聊，我只喜欢玩我喜欢的游戏。

我插入一句，以上文字只代表嘉宾个人观点啊。各位成就犯还是该拿的拿，不要手软，哈哈。好了，在最后，你有什么想对看到这页的软饭们说的话吗？

人生苦短，及时行乐，登陆 www.xbox-skyer.com，找到你的归属。

■这便是 herberg 最得意的两作《铁骑》的控制器，堪称史上最复杂控制器。

软饭近况

曾在本栏目第一期登场的小赵目前仍在美国 HAPPY 中，趁着感恩节圣诞节的机会入了大量正 GAME，严重怀疑他究竟什么时候才能还完成就债。

在本栏目第二期登场的天骄如愿去了国内某重量级电视台，不过似乎没有他想象的那么优秀，目前正在为生计打拼中，游戏时间急剧减少。

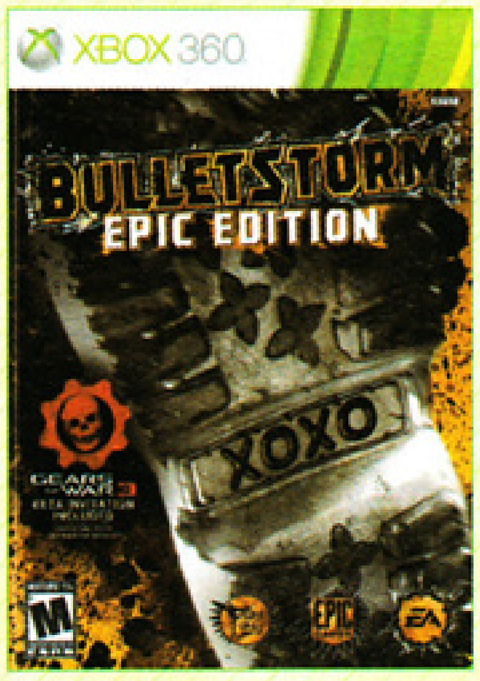
X360 新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

■死亡空间 2

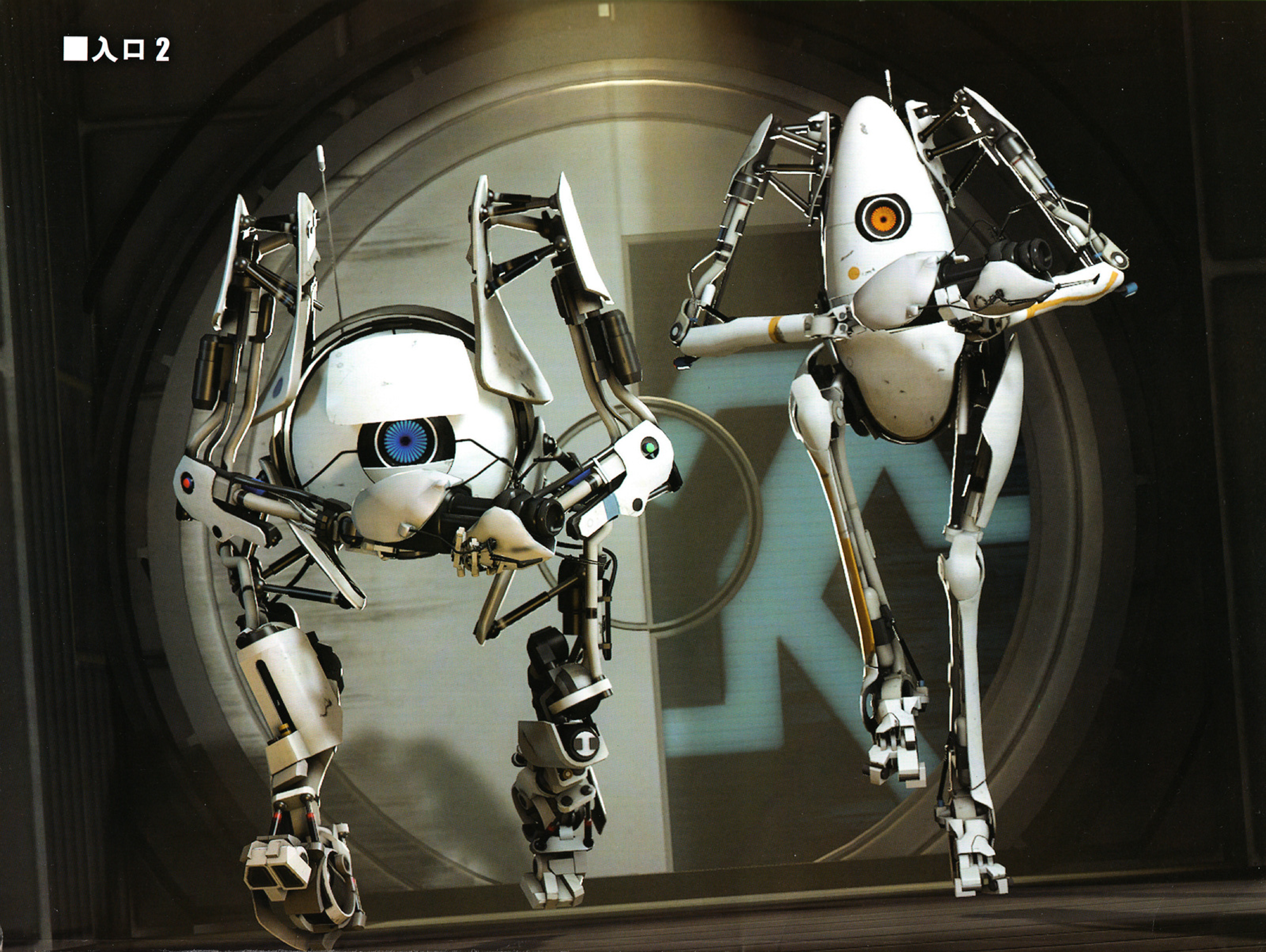
■漫画英雄对 Capcom 3

■凯瑟琳



■子弹风暴

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010 年 12 月					
27 日	丧尸围城 2 Case West	Dead Rising 2: Case West	Capcom	动作	美版
2011 年 1 月					
13 日	阿尔卡那之心 3	アルカナハート 3	Arc System Works	格斗	日版
18 日	灵魂入侵	Mindjack	Square Enix	动作射击	美版
25 日	死亡空间 2	Dead Space 2	EA	主视角射击	美版
27 日	少女萌枪	ぎゃる☆がん	Alchemist	射击	日版
2011 年 2 月					
3 日	怒首领蜂大复活 黑色标签	怒首领蜂大复活ブラックレーベル	Cave	射击	日版
8 日	无限试驾 2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
15 日	漫画英雄对 Capcom 3	Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	Capcom	格斗	美版
15 日	NASCAR 2011	NASCAR 2011: The Game	Activision Blizzard	竞速	美版
15 日	乐高星球大战Ⅲ 克隆人的战争	LEGO Star Wars III: The Clone Wars	LucasArts	动作冒险	美版
17 日	凯瑟琳	キャサリン	Atlus	动作冒险	日版
22 日	子弹风暴	Bulletstorm	EA	主视角射击	美版
22 日	骑士契约	Knights Contract	NBGI	动作	美版
24 日	偶像大师 2	アイドルマスター2	NBGI	模拟经营	日版
27 日	疯狂境地	Gun Loco	Square Enix	动作射击	美版
2011 年 3 月					
1 日	拳击之夜 冠军	Fight Night Champion	EA Sports	体育	美版
1 日	迈克尔·杰克逊 梦幻体验	Michael Jackson the Experience	Ubisoft	音乐	美版
8 日	龙之世纪Ⅱ	Dragon Age II	EA	角色扮演	美版
8 日	极品飞车 变速 2 释放	Shift 2 Unleashed: Need for Speed	EA	竞速	美版
8 日	美国职业棒球大联盟 2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
15 日	上旋高手 4	Top Spin 4	2K Sports	体育	美版
22 日	孤岛危机 2	Crysis 2	EA	主视角射击	美版
22 日	灵异恐惧 3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
25 日	真·三国无双 6	真·三国无双 6	Koei Tecmo	动作	欧版
29 日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	美版
31 日	太空频道 5 Part 2	Space Channel 5 Part 2	SEGA	音乐	美版
2011 年 4 月					
5 日	黑色洛城	L.A. Noire	Rockstar Games	动作	美版
7 日	弹魂	バレットソウル ー弹魂ー	5pb.	射击	日版
12 日	Brink	Brink	Bethesda	主视角射击	美版
19 日	入口 2	Portal 2	Valve	主视角射击	美版
2011 年 9 月					
15 日	狂暴	Rage	Bethesda	主视角射击	欧版
2011 年 11 月					
11 日	上古卷轴Ⅴ 天际	Bethesda	Bethesda	角色扮演	美版


■入口2

XBOX 360

X360玩家专门志

Vol.13

体感纪元号

第1弹

开创游戏领域的新时代 Kinect总评

第2弹

绿野仙踪 诞生于Xbox家族的原创系列动向

第3弹

Xbox LIVE 新时代的黎明

Xbox360专辑光盘定价：32元

Xbox360专辑

Vol.13 DVD

典藏级**精华攻略**集合

神鬼寓言III

使命召唤 黑暗行动

刺客信条 兄弟会

最终幻想XIII 国际版

辐射 新维加斯

ISBN 978-7-89476-601-4

本手册随盘附赠不能单独销售

光盘收录 截至2010年12月21日几乎所有X360游戏的升级文件，适用于任何版本和型号的X360！